マルカツ
ファルコム責任編集

話題のファルコム情報超満載

勝Falcom®

ファルコム マガジン

ゲームに歴史あり
ドラゴンスレイヤー
シリーズ講座

ファルコムレーベル
設立5周年特別記念版
「ファルコム・ネオ・クラシック」とは

オール[illegible]ト
「イース」

元気印「ぽっぷるメイル」の秘密

話題のRPG
「ブランディッシュ2」の魅力を探る

先行特別情報
「イースⅣ」スクープ



期待の新作
「風の伝説ザナドゥ」

新シナリオ企画進行中!
「ドラスレ英雄伝説Ⅲ(?)」


風の伝説ザナドゥ
CDの中にひとつの世界をパッケージング



壮大な物語の扉を自分自身の手で開く。
これまでパソコンを主なフィールドとして活躍してきたファルコムが、新たに「PCエンジンソフト」の自社開発を開始した。「風の伝説ザナドゥ」。正統なドラゴンスレイヤーシリーズの第8弾として企画発案されたこの作品は、いままでの技術的蓄積のうえに多くのスタッフから出される柔軟な発想を上乗せして作り上げられている。新しい世界観づくりから登場人物のセリフの言い回しにいたるまで、各スタッフがそれぞれの得意とする分野からアイデアを持ち寄り、その膨大な情報の中から本当におもしろい一片のアイデアを拾い上げ、物語に仕上げてゆく。最初はほんのささいなアイデアであっても、最終的には全てがつながり、ひとつの作品として組上がっていくダイナミズム。PCエンジンソフト開発を通して、改めてこの感覚を味わいながら、スタッフの奮闘が続く。
広大に拡がる世界のさらにその向こうに拡がるフィールドを見つめ、ファルコムがSuper CD-ROM²という大容量の表現力を駆使して発表するPCエンジン第1弾「風の伝説ザナドゥ」。



風の伝説ザナドゥ

「風の伝説ザナドゥ」は、ファルコム流冒険の高密度パッケージである。

ファルコムの、いままで蓄積してきた技術と感覚を投入しPCエンジンという新たなフィールドへ挑戦する。



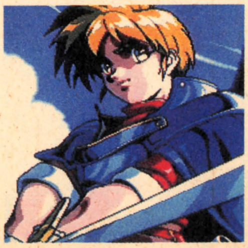


手に汗にぎる冒険の世界をデジタル情報に変換してCD-ROMの箔面へ焼き付けたもの。全ての想いを圧縮してCD-ROMの形でみなさまのお手元にお届けします。再生されたフィールドの、刻々と変化する風景に新たな冒険の世界が広がることでしょう。

今回のPCエンジン作品には、二つのゲームタイプ、平面トップビュー形式とサイドビュー形式を併用し、ダイナミックなゲーム展開を計画しています。Super CD-ROM²の機能を充分に引き出し、PCエンジンのRPGに新たな風を吹き込む作品です。

登場人物紹介

イシュタリアを舞台にして縦横無尽に活躍する仲間たち





アネモス

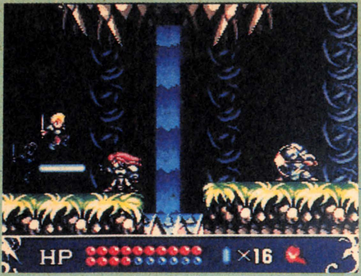
英雄アイネアスの末裔。しかし、その素性を隠して、イシュタリア王軍に入隊。15歳という若さで、群をぬく才能を発揮し百騎長の位につく。本編の主人公である。

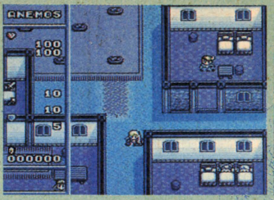


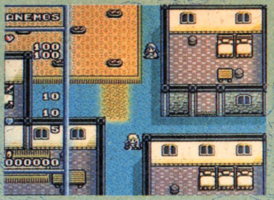


ソフィア

パルティア神殿の巫女。世の人が宝石の力によって魔法を使うのに対し、彼女は宝石の力を介さずに魔法を使うことができる。パルティアに伝わる古い歌を今に引き継ぐ唯一の人物。









イシュタリア世界

邪竜ダルダンディスを倒したアイネアスはアスエル王朝を成立させた。これがこの物語の一千年も昔のことである。アイネアスは、イシュタリアに王都を置き世界をいくつかの領土に分けそれぞれに統治者を置いて世界を統一した。

今なお、子孫たちは与えられた領土を守り、イシュタリア世界は統一国家として存在している。

＜創世石の輝ける王都イシュタリア＞

この地の女神イシュタルの名から付けられた。この名は世界そのものを総括する名であるが、王都のみを示して用いられることもある。王都は天高くそびえる岩柱を中心にして放射状に拡がり人々は、天空にかすむ頂きを見上げながら創世石＝クレーネ・ジュエルの放つ魔法の光の加護を受けて暮らしている。

＜辺境のマクリア＞

この国はイシュタリアの西端に位置している。ドクサ自治区、クロロス自治区、マクリア王直轄地に分割統治されている。このあたりになると王都の中心から放たれている創世石＝クレーネ・ジュエルの光も届かず魔法は使えない。

＜雪と湖の国ミデニア＞

王都の西にあり辺境のマクリアとの中間に位置している。北には雪深いボラース山地、中央にはアイマの湖がある。寒さの激しいこの地方で暮らしていくには魔法の力が必要である。

＜神聖なるパルティア＞

島の中央に壮麗なパルティア神殿が存在する。ここには、一般の人々は住んでいない。巫女と女神イシュタルに仕える女神官たちのみが住んでいる。英雄アイネアスの墓所でもある。

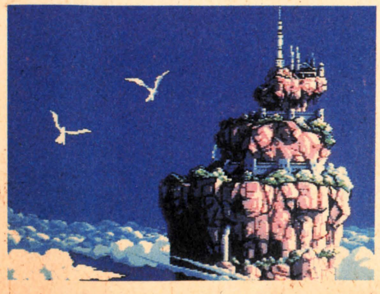
＜極寒の流刑地ギムノス＞

イシュタリアのはるか南端に位置するギムノスは、国土の大半が雪と氷に閉ざされている。ここは流刑地となっていて、囚人が過酷な環境下で強制労働についているらしい。

＜砂漠の国エレミア＞

王都の南東に位置する国。国土の全てが砂漠という不毛の地である。しかしながら、この国は貿易の要でもあり、イシュタリア全土に流通しているあらゆる品々を見る事ができる、といっても過言ではない。この国は最も万国色の強い国ともいえるだろう。







メディア

武術、魔法の腕前に長ける美女。ソフィアの護衛を天命としている。



リュコス

自称義賊。自らの気の向くままに生きる男である。



ダイモス

剣の腕に長ける強者。アネモスの信頼あつき部下である。



ピュラー

見習い魔法使い。大賢者エナスのもとで修業している。



ヌース

軍略家として名を馳せる。元王都の軍師であった。



アルゴス

人語がわかる雪男⁉怪力ではあるが心やさしいモンスター。



Dragon Slayer
The Legend Of Heroes II

新シナリオ企画進行中!

英雄伝説Ⅲ(?)

その昔、魔女と呼ばれた女神がいた。

フォルティア王国の小さな村、ラグピック。この村には代々伝わる風習がある。村の子供は14歳になると聖地オルドスに向け、5つの祠(ほこら)を巡って旅をするのだ。

何年か前に流行った病のため、この歳に達する者がおらず、村からは風習さえ忘れ去られようとしていた。

だが今年、数年ぶりに2人の子供が巡礼の旅に出ることになった。

まだ幼さの残る、心優しい少年ジュリオと、男勝りでお転婆な少女クリス。

2人は各地に散らばる祠(ほこら)を巡り、そこにあるという、魔法の鏡が映し出す、不思議な風景を目にするために村から旅立った。

水のシャリネ「ディーネ」
地のシャリネ「テグラ」
火のシャリネ「イグニス」
風のシャリネ「シフール」
空のシャリネ「オルドス」

魔法の鏡が映し出す情景は、巣立ちを迎えた少年たちに、何を伝えるのだろうか——?

やがて、巡礼に秘められた、もう一つの真実がジュリオたちに迫る。



かつて同じ道をたどり、諸国を放浪した魔女がいた。
魔女の名はゲルド。
巡礼の旅の各地に残るゲルドの言葉。その言葉の数々は不吉な予言にも、神の警告にも聞こえた。
「ラウアールの波がやってくる……」
ゲルドの言い残した、世界が迎える最大の災い、ラウアールの波とは何か？
出会いと別れを繰り返し、巡礼の旅を続けるジュリオたち。
物語は過去と現在とが交錯する旅の中、新しい展開を迎え始める――。
ゲームで実体験するジュリオたちの旅は、どんな困難にぶち当たっても、どことなくコミカルに描かれ、それとは逆に過去のゲルドの旅はシリアスで悲壮感の漂う旅として描かれている。
今までの英雄伝説が水戸黄門の世直し道中記とすれば「英伝III」（仮）は弥次喜多道中記といったところだ。
ジュリオもクリスも王家の血を引いているわけでもなく、伝説の勇者でもない。ただ彼らの行動が、結果として英雄と呼ばれるに値する活躍になったと言うことなのかも知れない。
今回の開発開始にあたって、あらかじめ避けたい5箇条というものがあった。
一　血縁などで主人公を英雄視するのはやめよう。
二　世界的規模の救済で物語を終えるのはやめよう。
三　世界観は広くても、むやみに話をふくらませるのはやめよう。
四　予定調和を考えても、作為的な感動を誘うのはやめよう。
五　今までの英雄伝説のスタイルにとらわれることはやめよう。
もちろん、あれはやめよう、これはやめようと言う発想からだけでは面白い物は生まれない。
「英伝」である限り、英伝らしいところは必要であるし、馴染んだパターンと言うモノは、それなりの理由があるから存在している。
ゲームシステム、物語とも、作品を1作ごとに確実にグレードアップさせていくことは本当に困難なことだ。
さて、気になるのはゲームシステムだが、この地点ではまだ発表前なので、ハッキリとは伝えられないが、英雄伝説I・IIとは、かなり違ったモノになりそうだ。
これまでの場合、世界マップを歩いて、町や洞窟などが表示されている部分に重なると、それぞれのマップに切り換わるといったものだった。この「英伝III」（仮）は建物も街道もすべてが人物キャラに対して同比率で表現されるとのことだ。つまり、街道そのものの繋がりが、まるごとの世界であり、より現実の旅に近づくのだ。
しかも、スゴイことに、英伝スタッフが長年温めていた隠し駒。「高さの概念をゲームに反映させるシステム」が完成したらしい。
いったいどんなモノなのか。
「スゴイですよ。一見、町のマップなんか見れば、馴れ親しんだ普通の英伝のマップにしか見えないんですけど、プレイして見れば、そのスゴさが実感できます。疑似的に高さを表現しているゲームは今までもありましたが、それがゲームの面白さに直接反映されるところまでいくには、なかなかいってなかったですからね。たぶん、革命的なことだと思います。戦闘なんかにもダイレクトに影響しますし」チームリーダー談
具体的には、地面、テーブル、木、壁の高さに至るまで、すべて段階を追ってプログラムされているという、すぐれモノだということだ。さすがに口の重たいコメントだった。そして、そのシステムが戦闘シーンにまで反映されるらしいことがあきらかになった。
ズバリ！今まではテキスト方式だったが、今度はまったく新しい〇〇〇〇方式になる。
これは企画会議の席で、「その戦闘システムが実現したら、ほめてやるぜぇ」と、木屋開発部長が思わず言ったほどのシステムなのだ。
常に挑戦する姿勢を失わないファルコムスタッフ。その情熱が作り上げる全く新しい「英伝III」（仮）は、I・IIにも劣らない素晴らしい感動を、必ず伝えてくれることだろう。

Dragon Slayer

英雄伝説

イセルハーサの若き王子と英雄たちの物語



ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 ストーリー

はるかなる昔。いや、もしかしたら遠い未来のことかも知れない。

青く美しい海にかこまれたイセルハーサと呼ばれる世界があった。

ある夜、首都ルディア城をモンスターの軍団が襲った。

懸命な攻防の末、モンスターを追い払うが、混乱のさなか、国王アスエルが何者かに殺害された。

世継のセリオス王子は、わずか六歳。側近のアクダムが摂政として国を治めることになり、幼いセリオスは、十六歳の王位継承の儀式の日まで、サースアイ島のエルアスタで養育されることになった。

やがて十年が経ち、いよいよ戴冠式を二ヵ月後に控えた日、今度はエルアスタの町をモンスターが襲った。

教育係のライアスらの庇護でモンスターの襲撃から逃れたセリオスだが、城で待っていたのは、野望の牙をさらけ出したアクダムの姿だった。アクダムはセリオスを地下牢に閉じ込め、ファーレーンの玉座を奪った。

そのセリオスを謎の修道士リュナンが救った。リュナンはアクダムの圧政に対抗するレジスタンスのメンバーだった。

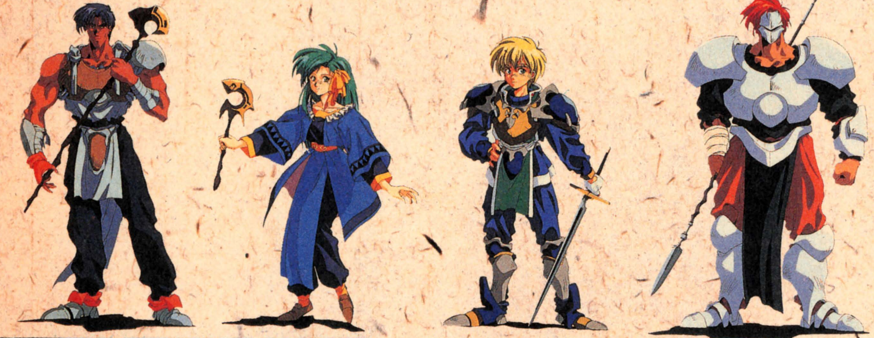
レジスタンスたちとともにルディア城の奪還に成功するセリオス。しかし、狡猾なアクダムは、ルディア城から逃げのびる。アクダムを追ってファーレーンから旅立つセリオスたち。

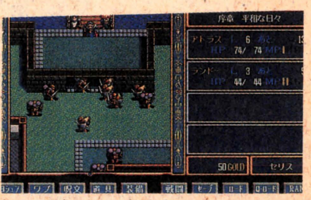
セリオスのまわりには、かけがえのない仲間たちが集った。リュナン、ロー、ゲイル、ソニア。セリオスたちはアクダムを追う旅の中で、世界の歴史に関わる幾つかの謎に触れた。

竜の卵、ヨシュア、古代遺跡……。

遂にセリオスはバズヌーンの城でアクダムを追い詰めた。邪悪な呪文を駆使するアクダム。壮絶な死闘の末、セリオスはついに父の仇アクダムを倒す。

だが、旅はそれで終わったわけではなかった。太古のイセルハーサを破壊し尽くしたとされる、悪神アグニージャが復活を遂げていたのだ。







ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II ストーリー

セリオス、リュナン、ソニア、ゲイル……。

英雄たちの活躍で、悪神アグニージャは倒され、イセルハーサに平和な日々が戻った。ディーナ姫と結婚したセリオスは、父アスエルの後を継ぎ、ファーレーン王国の国王となった。二人の間には王子が誕生し、アトラスと名付けられる。

そのアトラスも十五歳になり、ほどなく行なわれる戴冠式を控えたある日のこと。イセルハーサ全土を大地震が見舞った。

ルディア城のセリオスはアトラスを呼び、状況の把握と見聞のために、ウォンリーク公国、ラヌーラ王国、ソルディス王国、モレストン共和国を巡り、指導者たちに見舞いの親書を渡すようにと命じた。アトラスは初めての旅に戸惑いながらも、ウォンリークのジェストン王に親書を届ける。旅で知合った、呪文使いのランドーとともに二番目の国ラヌーラを訪れるが、町はまもなく開催される竜の祭を前に慌だしく、城は祭りが終るまで立ち入り禁止の状態だった。身分を隠した旅のため、王との謁見を強行できないアトラスたちは地元の実力者の口添えを得ようと奔走する。

いよいよ竜の祭の前夜祭の日。「竜の卵」が突然赤くなり、中からものすごい数のモンスターがわき出てきた。

状況をセリオスに報告のため、ひとまずルディア城へ戻ったアトラスだったが、いち早くモンスターの出現を知ったセリオスは、真相究明のために、すでに城を旅立っていた。アトラスは父セリオスを助け、モンスターの脅威からイセルハーサの人々を救うため、自らも冒険の旅に出ることを決意した。





■ドラゴンスレイヤー英雄伝説

PC-8801	¥8,700	H1.12.10
PC-9801	¥8,700	H2.4.20
FM-TOWNS	¥8,700	H2.6.8
PC-98NOTE	¥8,700	H2.6.23
PCエンジン・CD-ROM²	¥6,800	H3.10.25(ハドソン)
スーパーファミコン	¥9,800	H4.2.24(エポック社)

■ドラゴンスレイヤー英雄伝説II

PC-8801	¥9,800	H4.3.19
PC-9801	¥9,800	H4.7.24
PCエンジン・CD-ROM²	¥7,200	H4.12.23(ハドソン)



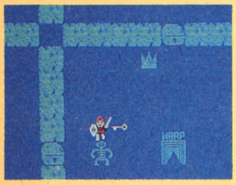
イラスト：高田明美

Dragon Slayer 講座



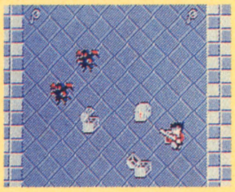
■ファルコム・ゲームの中核、ドラゴンスレイヤーシリーズ。作品ごとに斬新なシステムを取り入れ、シリーズでありながらも作品それぞれ独特の展開をみせている。シリーズ中で貫かれているのは、ゲームとしての快適さ面白さの追求。操作性、ゲームバランス、また開発者の思い入れがそれらを支えている。

ドラゴンスレイヤーシリーズは、発表されると数多くの機種に移植される。その時点で移植のターゲットマシンの性能をフルに活かすように手直しがされる。ここらへんに開発者のこだわりがみられる。各機種それぞれがオリジナルといっても過言ではない。



I　ドラゴンスレイヤー
（S 59.9.10）

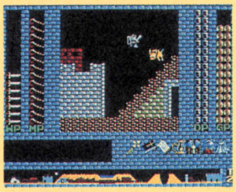
画面に表示される主人公を操作し、迫りくるモンスターを倒し4つの王冠を求め、ドラゴンを倒す。戦うたびに主人公は、経験値を得て強くなっていく。この後続くシリーズの原点となった作品。斬新で爽快な魅力を持つパズル的要素の入ったリアルタイムゲーム。



II　ザナドゥ
（S 60.11.1）

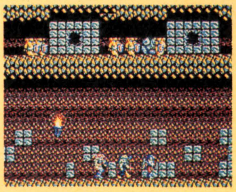
ザナドゥ・シナリオII
（S 61.10.1）

あらゆる機種に移植され、圧倒的な支持を得た記念的作品。主人公の能力の鍛練、数多く存在するアイテム、多種多様なモンスターの数々は、後に続くRPGに多大な影響を与えている。続くシナリオIIは、よりパワーアップされた魅力のパッケージになっていた。前作をやりこんだ上級者をも唸らせるシナリオは、「難しいけど楽しい」という強者までも生み出した。またゲームシナリオを元にアレンジしたコミック化などゲーム自体とは異なった媒体への展開の試みが、この作品から始まっている。



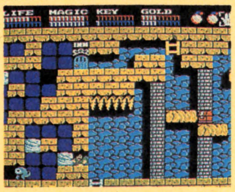
III　ロマンシア
（S 62.3.28）

シリーズ中、比較的難易度の高いシナリオ設定となった作品。ロールプレイング風味、アクションアドベンチャーのコピーが示すとおり、ドラゴンスレイヤー中、異色作品。ビジュアルに使用されているキャラクターイラストは、これまでの作品にはなかったコミカルな画風のものとなっている。単にゲームのファンというだけではなく登場するキャラクターのファンという新しい流れをつくっている。



V　ソーサリアン
（S 63.12.20）

システムとシナリオを別にすることで、新たな拡がりを見せたアクションRPG作品。システムと15本のシナリオがパッケージされた基本セットがまず発売されて、続いてシナリオ単独のパッケージが低価格で発売された。また追加されるシナリオはファルコム単独ではなくライセンス先からもオリジナルのものが開発・販売されている。雑誌投稿企画によるシナリオ募集の中から選ばれた優秀作が、実際のシナリオ作品として発売されるなど他の作品には見られない展開を持つユニークな作品となっている。



IV　ドラゴンスレイヤーIV ドラスレファミリー
（S 62.7.9）

ドラゴンスレイヤーIV ファミコン版（ナムコ）
（S 62.7.17）

能力の異なった5人のファミリーから選択し地下迷宮に隠された4つの王冠を集めてドラゴンを倒す。アクション要素の入ったパズル。ファルコムのゲームがゲーム機で発売された初の作品でもある。

■英雄伝説グッズ SPECIAL

英雄伝説グッズ銘品・定番

オリジナルグッズには定番、銘品がある。すでに完売して手に入らないプレミアグッズを含めて英雄伝説の周りをみてみよう。

1．英雄伝説ペナント（完売）

売り切れ御免の限定版ドラスレ英雄伝説エンブレムペナント。どうせ作るなら本物の素材で本物を作る。ファルコムのオリジナルグッズの基本ですね。



2．英雄伝説IIテレホンカード

オリジナルグッズの定番商品テレホンカード。ゲームのパッケージに使用された高田明美イラストはまさに、コレクターズ・アイテム。





3．英雄伝説エンブレムワッペン

銘品 NO 1 のエンブレムワッペン。本物の刺繍が英雄伝説エンブレムを、より重厚なものにしています。このワッペンで自分オリジナルのアイテムを制作。実際に自分のジャンパーに付けて愛用している人もいるとか。



4．英雄伝説下敷

代々木ファルコムショップ来店者にコンスタントに売れている、これも定番商品下敷。中には一人でなん枚も買っていく人がいるって話。友人へのお土産に手ごろ。



5．CD
交響詩ドラゴンスレイヤー英雄伝説 Vol.2
発売　キングレコード㈱

ゲームで使用された曲を多数のミュージシャン、アレンジャーがアレンジCDシリーズとして発売…。というのはファルコムレーベルの定番。作品の名シーンと相まって感動が倍増します。ファルコムのゲーム音楽はシリーズとして発売。数々のタイトルが銘盤としてコレクションされています。

6．オリジナルビデオアニメーション
ドラゴンスレイヤー英雄伝説
「王子の旅立ち　第１章」
制作・発売　アミューズビデオ㈱
販売　キングレコード㈱

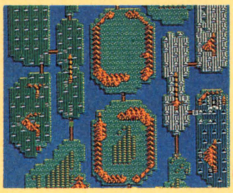
イースに続くオリジナルアニメーション作品として発売されたビデオ。主人公を含むキャラクターやストーリーのオリジナルの解釈で展開するダイナミックなアレンジ。ひとつの作品世界が媒体を越えて拡がっていきます。





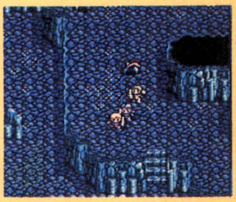
VI　ドラゴンスレイヤー英雄伝説
（H１.１２.１０）
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
（H４.３.１９）

パソコンゲームの定番となったRPGを根本から見直し、独自の操作性と物語の展開を追求した作品。一国の王子セリオスの波乱万丈に満ちた冒険が、多くの仲間に支えられて展開する。また続くシリーズIIでは、前作登場キャラクターのその後が描かれ、主人公も前作の主人公セリオスの子息アトラス王子を中心に物語が進んでいく。



VII　ロードモナーク
（H３.３.２１）
アドバンスド・ロードモナーク
（H３.１１.２９）

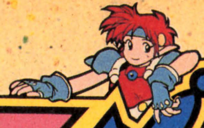
多岐にわたる情報をもとに、画面上を移動する部隊へ司令を与え、自国の領土を拡大する戦略リアルタイムシミュレーションゲーム。フィールド上に存在する各部隊は、各々の思考で状況判断し最適な行動を選択している。このゲームはパソコンのデータ処理能力（CPUパワー）ごとに計算ルーチンを独自に持ち、処理能力が上がれば上がるほどゲームの展開がダイナミックになるという特色を持つ。アドバンスド…はその名のとおり、システムの一部をパワーアップ、敵の行動もより賢くなっている。また、新たなコマンドも追加して高度な戦略が楽しめるゲームとなった。



VIII　風の伝説ザナドゥ

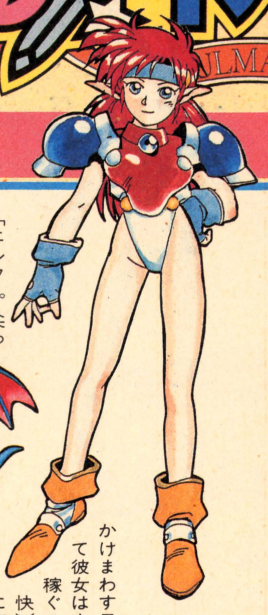
ファルコム初のPCエンジン作品となる。CD-ROMの特性を活かしたシステムと内容。PCエンジンのラインナップに新たなRPGの風を吹き込む作品となるべく制作される。

エッ？エルフ少女の賞金稼ぎ!?
世界の危機なぞ何処へやら。
『世界で一番、金が好きっっ！』
明朗快活かっとびエルフと
ヘンな仲間の痛快珍道中。



ぽっぷるメイル

Magical Fantasy Adventure
POPFULMAIL



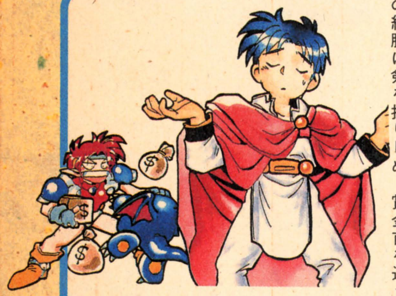
超強力『元気の素』はキャラにあり!!

型破り豪快エルフ娘が行く!!

「エルフ」。尖った耳と、妖精のような美貌を特徴とするこのキャラクターたちは、ファンタジー世界において欠かす事の出来ない存在である。

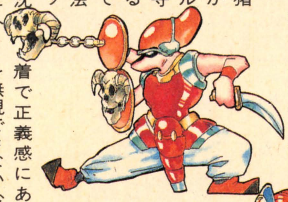
ほとんどの人がこの種族に対し「かげろうの様な繊細さ」や、「高貴」「お上品」等のイメージを抱いている。しかし、「ぽっぷるメイル」の主人公のエルフ少女「メイル」は、可愛らしい容貌を持ちながらも、前述したようなエルフのイメージをことごとく粉砕するすさまじくパワフルでポップな個性の持主なのである。

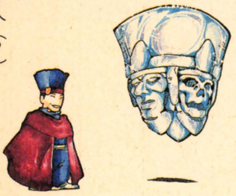
メイルの職業はなんと賞金稼ぎ。その細腕に剣を握りしめ、賞金首を追っかけまわす日々を過ごしている。そして彼女は大のお金好きなのである。稼ぐのも使うのも（両方とも豪快）大好き。竹を割ったように底抜けに明るく、加えて言うなら少々・・・がさつで粗忽者。おまけにケンカっぱやくてめっぽう気が強い。イメージとは正反対の、まるで江戸ッ子の様な娘なのである。





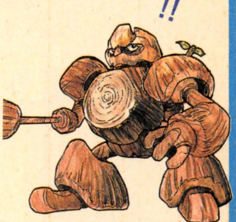
とかく猪突猛進しがちなメイルを側で見守り、助けるのが仲間で見習い魔法使いのタット。冷静沈着で正義感にあふれ、困った人を無視できない心優しい少年である。根性のある所はメイルと肩を並べる程だが、最大の違いはお金だの、物欲だのが一切関わらないその気真面目さ。賞金首になったお師匠様を連れ戻すはずだったのが、その優しさ（お人好し？）故にメイルに巻き込まれる形に。

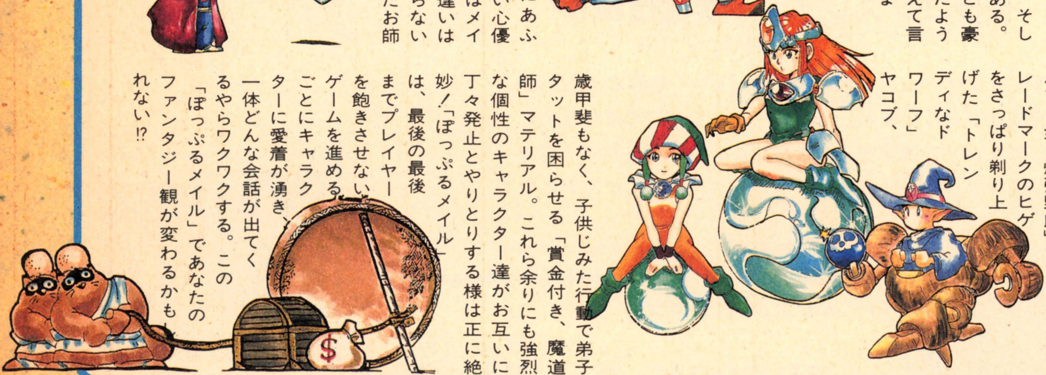




そしてもう一人（？）の仲間、メイルに負けず劣らずストレートで豪快な性格をした怪獣ガウ。彼は洞窟で宝物を護っていたが、メイルと出会う事により退屈な日々を抜け出す事になった。

これらの仲間以外にも、実に様々なキャラクター達がメイルを取り巻く。メイルをはるかに凌駕する無責任エルフ「歩く爆弾野郎」ブラッキィ、トレードマークのヒゲをさっぱり剃り上げた「トレンディなドワーフ」ヤコブ、歳甲斐もなく、子供じみた行動で弟子タットを困らせる「賞金付き、魔道師」マテリアル。これら余りにも強烈な個性のキャラクター達がお互いに丁々発止とやりとりする様は正に絶妙！「ぽっぷるメイル」は、最後の最後までプレイヤーを飽きさせない。ゲームを進めるごとにキャラクターに愛着が湧き、一体どんな会話が出てくるやらワクワクする。この「ぽっぷるメイル」であなたのファンタジー観が変わるかもしれない!?

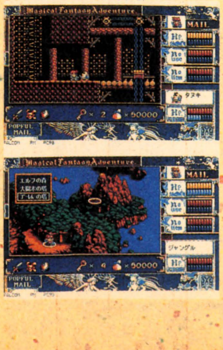




ぽっぷるメイル

主人公メイルは賞金稼ぎで剣の腕、鮮やかなエルフの女の子。逃げられた賞金首を追いかけて森をぬけ、火山を越え氷の山を走破する。ゲームは、横スクロールアクションの元気のよいＲＰＧ。森の中に出没するタヌキ族や大グモ、未熟者の魔法使いを相手にする。こう聞くとメルヘンタッチでソフトな印象を受けるが、各面のボスはそれぞれに個性豊かでなかなか手強い存在である。また、各面に用意されたパズル的要素の仕掛けの巧みさが光る。画面の見た目の、さわやかな印象とはうらはらに、アクションゲームにうるさい強者も唸らせる作品となっている。

PC-8801	¥8.700	H3.12.20
PC-9801	¥9.800	H4.5.22



■ぽっぷるメイル

ぽっぷるメイル。発売するやいなや、いきなりゲーム機移植の声が寄せられた作品。キャラクターのグラフィックやコミカルなアクションをみれば、パソコンの制限された機能の中でよくここまで動くものだと驚かされる。

最近はもっぱらアクション色の強いゲームの開発は、その機能のために作られたゲーム機の環境に移行している。それと対をなすように膨大なデータの処理能力を要求されるシミュレーションゲームのような作品が主力作品となりつつある。すでにいままでのゲーム好きといわれる層のユーザーも、本体ともに購入しやすい製品であるゲーム機にシフトしているようだ。ＲＰＧ、アクション、シューティングの分野では、いわゆるビッグタイトル作品はゲーム機のほうが元気がいい様である。

そのような状況の中でこの「ぽっぷるメイル」は珍しくキャラクターがゲームの中で生きている。アクションゲームとなっている。ゲーム中の主人公メイルの活躍を見れば、その人気が高いのも頷けるかもしれない。けっこう露出度の多いきわどいコスチュームにも関わらず健康的で元気ハツラツなイメージをもつこのキャラクター、エルフで賞金稼ぎで体力勝負な活躍をするという設定がまず珍しく、このゲームの魅力の大部分を構成するキャラクターたちの性格づけという点でユニークなものとなった。その回りを取り巻く連中もなかなかの強者揃い。味方のみならず、敵のキャラクターの性格までもここまでハッキリ描かれているゲームも珍しいのでは。ＰＣエンジン雑誌などでのゲーム機への移植希望の声が大きく、また読者投稿のイラストも数多く見られる。

正直ここだけの話、このぽっぷるメイル移植の話がいまだ持ち上がっていないのは何故だろう。アクションの得意な各ソフトハウスの皆さん、一本いかがでしょうか？





バウノルドの街はその見事な景観にそぐわぬ退廃した街であった。この国の国策を隠れ蓑に、数多くの賞金首と賞金稼ぎが、狩る者、狩られる者の狭間に忍んでいた。

一000年前、この地に忌まわしい物語があったことなど誰も知らない。この街の郊外に黒々と口をあけた露天堀の廃抗が、その忌まわしい伝説の地と無関係ではないことなど、知るよしもなかった。全てを制する力の源、その言葉に翻弄された罪深き王ビスタル。彼とともに眠る都市ビトール。賞金首アレスがたどり着いたのは、まさに死の世界だった。

一991年12月、新たなコンセプトのゲームが発売された。すべての操作をマウスでおこなう事を課題として、ゲーム世界のリアリティを追及する。見た目、通常のRPGと変らないトップビュー。新たな試みは、いままでのゲームに含まれていた様々な要素を新しく自分流に、またすべての操作をマウスでおこなうゲームという観点で開発されていった作品である。

主人公のキャラクターは自分自身であるという観点にたちとどまって、あえて表示するのは最低限の情報のみに努めた。ゲーム世界の中でディスプレイの前のプレーヤー自身が感じる興奮や落胆、感情の起伏がすなわち、このゲームのストーリーとなっている。多くの人々のゲームをクリアーしたときの感想が「なんだか不思議な感触だった」と語っている。この言葉にしづらい感触がこの作品の魅力なのだ。

またこのブランディッシュという作品の開発は、開発者たちのノリがいいということも特筆されるべき点であった。キャラクターの制作段階においても、作品中におけるドーラ=ドロンの存在や、スライムの半透明で流動的な身体の動きにしても、ゲーム世界ではスタンダードなこのモンスターがいたならば、それはこんな感じであろうということが総合的な世界観のなかにあって、シリメツレツにならずに一つのバランスに乗っ取って創造されているのである。そういうことがチームワークのなかで暗黙の法則としてチーム全体を統括し、ひとつの世界である作品ブランディッシュを完成させたのである。この文字に変換しにくい開発スタッフの"ノリ"や"暗黙の法則"といったものが作品の魅力につながっているのだ。



ブランディッシュ

廃抗から転落した地下には巨大な都市が眠っていた。リアルタイムで画面のフィールドを動き回るモンスターが、容赦なく襲ってくる。様々な巧妙に仕掛けられたトラップや壁に隠されたスイッチやメッセージの謎を解き、地上までの行程を自力で進まなくてはならない。操作はマウスで画面のポイントをクリックする。攻撃、防御、アイテムの使用もすべてマウスオペレーティング。幾パターンもの緻密なグラフィックで派手なアクションが展開する。



PC-9801	¥9,800	H4.10.25
FM-TOWNS	¥9,800	H4.12.20


NOB.1991.

Brandish 2
THE PLANET BUSTER

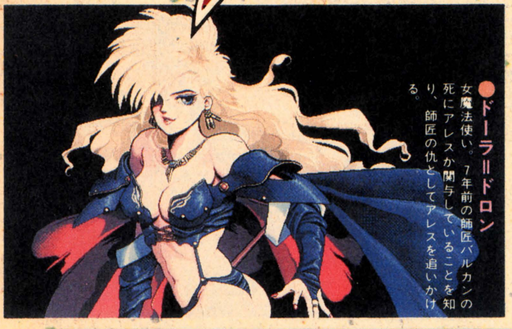
監獄島ベルサドルを駆る！

■ブランディッシュ２
PC-9801　¥12,800 H5.3.12(予定)

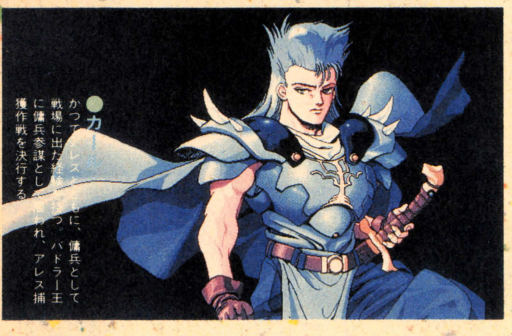
賞金首アレス再び!!

権力を求める者。
富を求める者。
不老不死を求める者。
そして、
その全てを求める者。

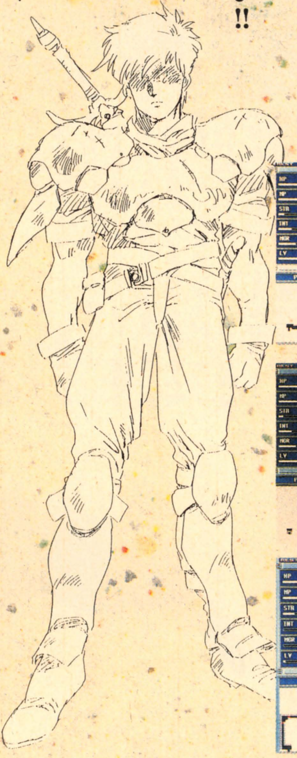
人が生き、
大地が動き続ける限り、
邪心を継承する者も
絶えることはない。



●ドーラ＝ドロン
女魔法使い。7年前の師匠バルカンの死にアレスが関与していることを知り、師匠の仇としてアレスを追いかける。



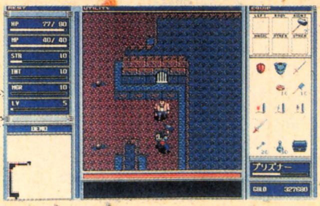
●カー
かつてアレスとともに、傭兵として戦場に出た経験を持つ。バドラー王に傭兵参謀として雇われ、アレス捕獲作戦を決行する。



●アレス
流浪の剣士。呪われた小国ビトールの一件を経てプラネット・バスターを得る。傭兵、用心棒、資金稼ぎ、何でも引き受けるが、自らも１８０万ゴールドの賞金首でもある。







バウノルドの北東に冥府への穴が開いたころ、時を同じくして大海に面した小国ブンデビアに異変が起こった。

わずか前までは、この地も海は凪、海鳥の群れる美しい国だった。

この国の不幸も、多くの場合と同じく、力に魅入られた王のあやまちが引き起こしていたのだ。

バドラー王は肉体の老に比例するように威厳は消え、力は失せようとしていた。自らの心の皺を隠すように悪政にはしり、権力を誇示する。

王が監獄島ベルサドスを設けたのも権力を回復させるためのあがきでしかない。民たちは泣いていた。悲しみは想念と化してこの地にのこり、空は鉛色に、海は錆色に濁った。昼でも薄暗い世界に、人々は心をくだくばかりの日々をすごしていた。

世界に名を馳せる大預言者ベネディクト。彼は引き寄せられるようにこの地を訪れ、国外れの町に足を留める。

預言者の来訪を聞きつけた王は、さっそく使いを出し、ブンデビアの城に招いた。

預言者は知っていた。あやまちの王の野望も、自らの運命も……。

「全ては警告と受け止めることだ」

預言者は王にそう言ってから託宣を始める。

『地の底より生還せりし剣士あり。力の一部を持ち帰り、流浪の果てにて小国ブンデビアを訪れん――』

夜霧が折り重なり、漆黒の闇になるように、小国ブンデビアには悪しき想念が取り巻いていた。

伝承の彼方にある、呪われた小国ビトールとブンデビア。

この地に残る太古の彫像は、『全てを制する力の源』に呼応し、不吉な予感を振りまきながら、淡い輝きを放ちつづけていた。

ドーラ＝ドロンに花束を

イースや英雄伝説とは違い、ファルコム作品にしては珍しく、少し大人向けでシリアスタッチな『ブランディッシュ』シリーズ。でもこの作品、プレイした人によって随分印象が異なる。

その張本人はご存じのとおり、執念の魔法使いドーラ＝ドロン。

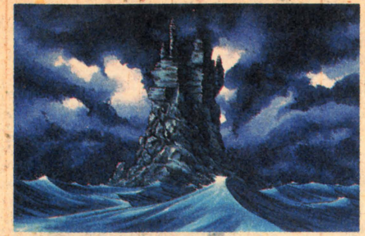
待ち伏せしていると思えば、勝手に罠にかかったり。言っていることは真面目なのだが、偏見に満ちていたりする。アレスを師匠バルカンの仇として執拗に追う彼女の存在のおかげで『ブランディッシュ』は重過ぎず、軽過ぎない、絶妙な世界観を維持している。

グラフィック担当の蓮井氏いわく、

「ブランディッシュは無口なアレスが盛り上げて、美女がオチをつける。そこがいいんですよね――」

この作品の中で大ボケ娘、ドロン嬢の貢献度は非常に高いのだ。ちなみにドロン嬢のネーミングは○ッ○ーマンの敵キャラからつけたとか。やはりその生まれからして、ギャグからは離れられないヒロインだったようだ。

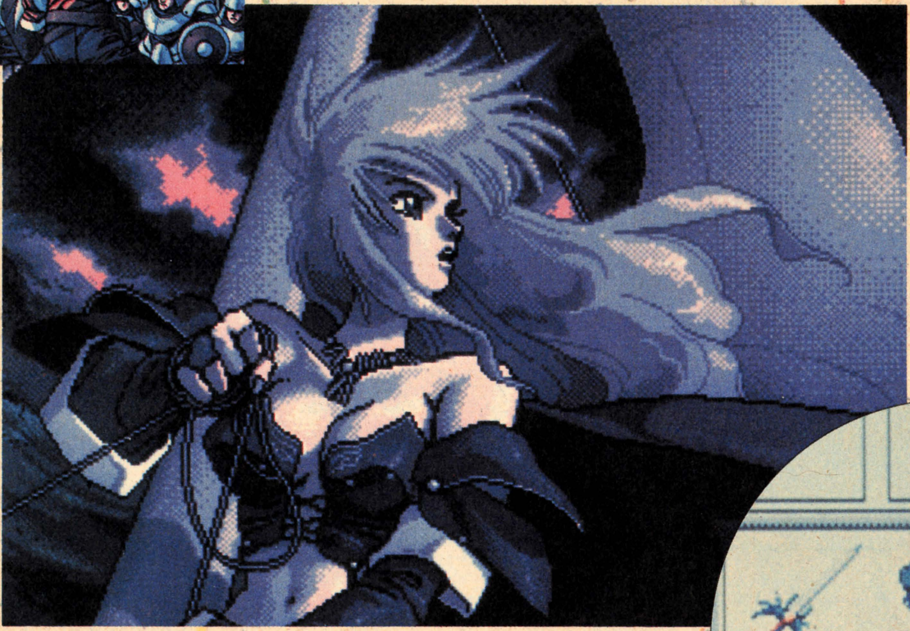
ブランディッシュ2
〜ザ・プラネット・バスター〜

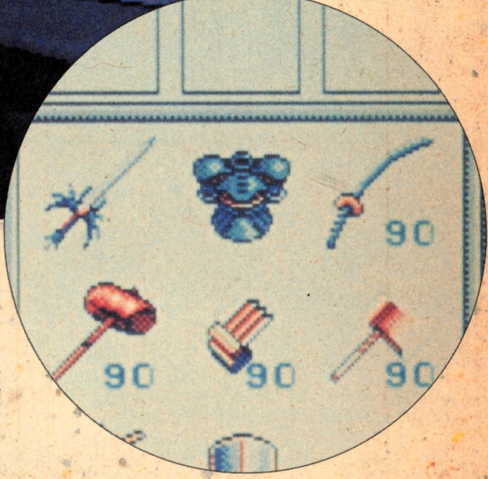






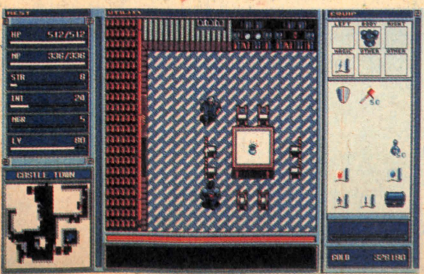




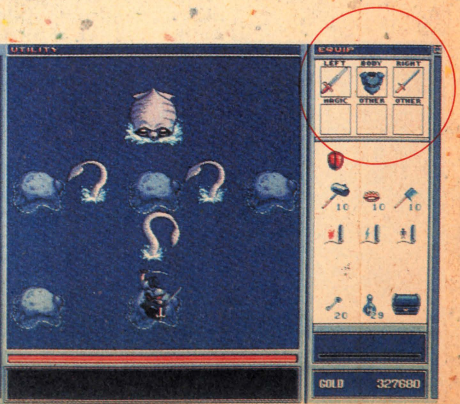




前作から引き継いだ軽快なシステム。移動も攻撃も、マウスを使って画面の上のアイコンを操作する。今回の新作ブランディッシュ2は、フルマウス操作のシステムに、さらに研きをかけての登場。剣や楯が自由に装備できるようになった。魔法の操作がマウスボタンだけでできるようになった…などなど。また、マップの規模も大きくなり、シナリオも充実。パソコンRPGの話題の超新作ソフトの登場である。









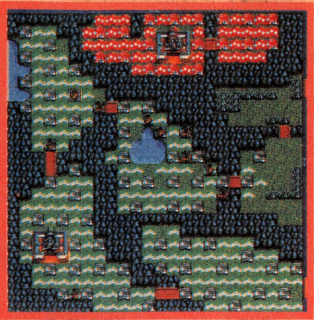
ファルコム製品シリーズにあって、最もユニークな位置付けの作品となったロードモナーク。そのユニークさは、この作品が発売される時点で、「どのように紹介するか、広告のコピーはどうするかで、かなり思案した」という広告担当の苦労に集約されている。すなわち言葉では表しきれないシステムと面白さを持った作品になっている。画面から得られる情報、敵国の部隊の動きを読んで忠実な自分の各部隊に指令を与え、自分の陣地をどんどん増やしていくのが目的。画面に散らばる各部隊は、自分で思考判断して適切な行動をとっている。その中から適切な部隊をピックアップして、自分の戦略命令をあたえる。ただし、敵国も徐々に勢いを付けてプレーヤーの領土に攻めてくるから、それも防御しなければいけない。

この作品の特筆すべき特徴として、幅広い年齢層のファンがいるということが挙げられる。平均年齢は他の作品のユーザーよりも若干高くなっているが、それもそのはず。下は12才ぐらいから始まって、60才以上までのユーザーの声がファルコムに寄せられている。特に30才前後のファンが多いことは、ファルコムの他の作品のファン層と比較して特に異なる箇所だろう。

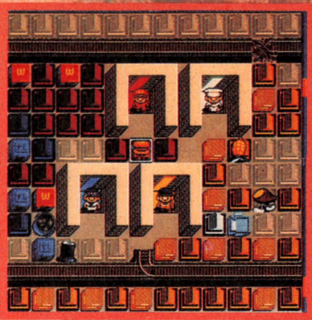
開発段階での苦労などを聞いてみると、いかに戦略を楽しめるか。一見難攻不落の面でも、必ず活路が見いだせる親切設計(?)な面に仕上げる。その調整作業に一番苦労していたようである。なにしろ、就寝時に目を綴じると目蓋の裏でキャラクターが動き回ってたほどとか。

では、このユニークな作品の魅力はどこにあるのだろう。やり込めばやり込むほど成績が良くなる。自分のベストスコアに挑戦することができる。有効な新しい戦略の発見が快感。より高度な戦略を駆使して、成績回数を稼ぐ事ができ、やればやるほど成績が良くなっていく。ここにこの作品の魅力に取り付かれ、中毒といわれるほどの熱烈なファンを生み出す根源があるのではないだろうか。難しければ難しいほど自分の腕が試されて、これほど"負け"がくやしいゲームも珍しいとも言われているが、本当に、末長く遊べるゲーム作品となったロードモナークである。

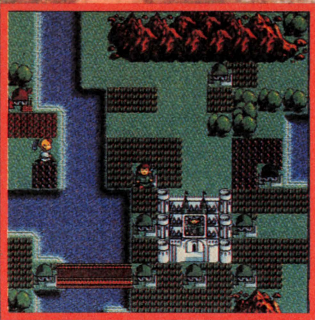
ロードモナーク



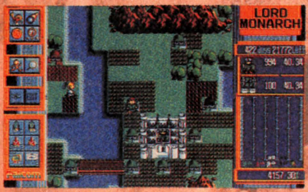
■戦国武将面



■フーズパニック面



■モナーク面



■ロードモナーク

PC-9801	¥9,800	H3.3.21
FM-TOWNS	¥9,800	H3.11.29
スーパーファミコン	¥8,800	H4.10.9(エポック社)



■ファンタジーパステル面



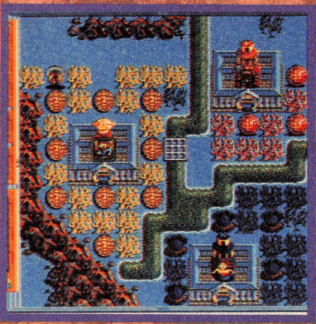
■メカニックテクノ面

Falcom 10th Anniversary Works

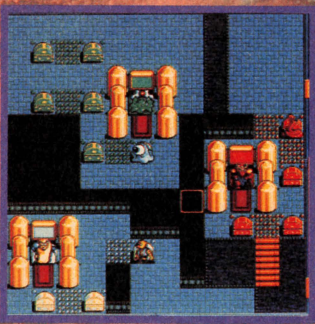
おかしなRPGみたいなSLG！

マウスで部隊に支持を与えて自分の領地をどんどん増やしていく陣取りゲーム。画面は刻々と変化していくから即座に情報をつかんで、いち早く手を打たなくては勝てない。

アドバンスドロードモナーク



■シーパークアドベンチャー面



■モンスタードミニオン面

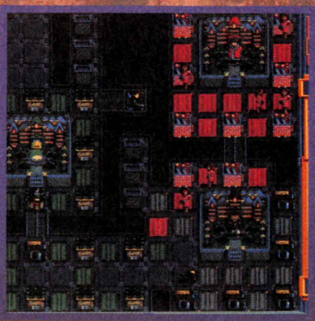


■アドバンスド・ロードモナーク

PC-9801	¥9,800	H3.11.29



■ミルキーワード面



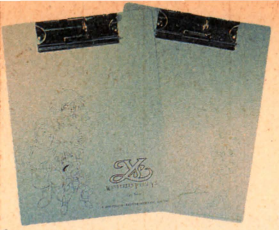
■ミッドナイトパニック面

目指すは最高プロ10段

ロードモナークのアップグレード版機能強化されてさらに面白くなったアドバンスド。普通に遊べるノーマルモードと、手ごたえある上級者用のモードが選べる。

Falcom ORIGNAL Goods

ファルコムオリジナルグッズの数々は
ゲームが終了した後も、ぼくらを楽しませてくれる。



クリップボード YsⅢ・リリア　¥980

メモを無くすというのは日常茶飯事。最初からこのクリップボードにセットしてあれば紛失することは無いはず。
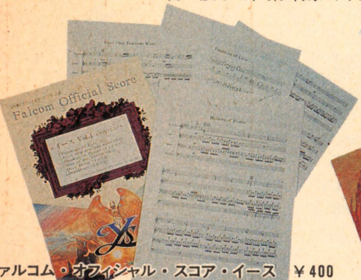


ファルコム・スタッフ・ジャンパー　¥26,000

なんとファルコムスタッフが実際に使用しているスタッフジャンパーと同じもの。社内で使うジャンパーには、スタッフ一人一人に固有のナンバーがある。



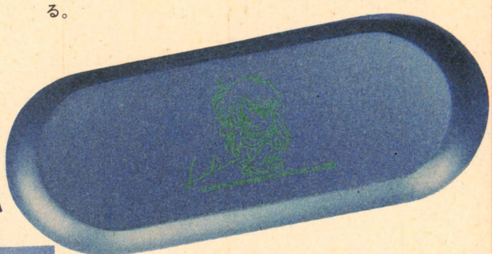
カードケース　¥680

実用性という点で、社内に一番流通している商品。「いやぁ、会社の商品だから……」と多少照れながら言い訳して、案外気に入って使っていたりする。



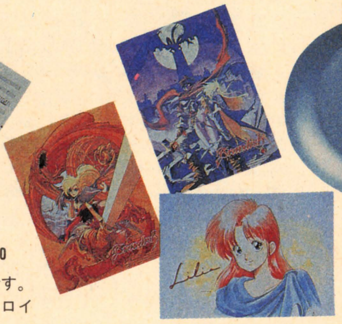
ファルコム・オフィシャル・スコア・イース　¥400

学園祭で演奏すると、とても受けるそうです。密かに自宅で練習して学園祭のヒーロー、ヒロインになるチャンス?!



ペントレー　¥800

最初この商品を見たときに、何に使うのかわからなかった。実際、机の上に転がっているボールペンや鉛筆を乗っけてみたら以外と便利。机の上の行方不明が減りました。





スポーツタオルイース　¥2,800

スポーツ・レジャーにちょうどいいサイズ。



ポストカード　各¥150

手軽に気軽に使えてうれしいポストカードのシリーズ。



フィギュアー・イース　各¥4,500

これは、岡山フィギュア制作のガレージキット。いままで平面でしか見ていなかったキャラクターの3D化は結構大変な技が要求される。



下敷　¥250　ノート&レポート　¥500

下敷とノート・レポート用紙にお気に入りのキャラクターやタイトルロゴが入ってるだけで、気分はわくわく。



ロードモナーク下敷　￥250



マウスマット・イースIII　￥1,900

　単にロゴが入っているだけではない。使いやすさを考えて、種類の異なる素材の層が重ねられている。マウスマットの決定版。



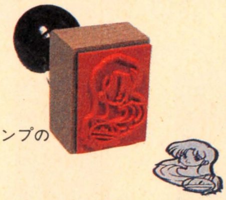
マグカップ・イースIII　￥800

　渋い黒地に金文字でワンダラーズ　フロム　イース。陶器で出来た本物。



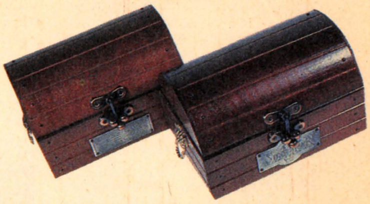
宝箱貯金箱イースIII　￥1,100

　ダンジョンの必需品？宝箱型貯金箱。中身の金貨は自分で入れて貯めること。



リリア・スタンプ　￥680

　小粋で手軽なリリアのゴムスタンプの使い方はいろいろ。



オルゴール　￥5,800

　イース、ソーサリアンの曲がそれぞれオルゴールに。中に小物も入れられる。作りも本格的な本体です。

ブランディッシュ下敷　￥250

　ＲＰＧの新しい形を模索し、フルマウスオペレーティングの操作を可能にしたARPGブランディッシュ。

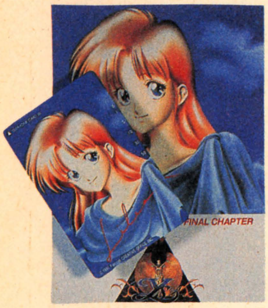
　顔をみせない主人公アレス。イラストは結城信輝氏の手によるもの。



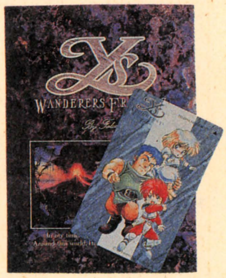














ロードモナークTシャツ　￥1,200

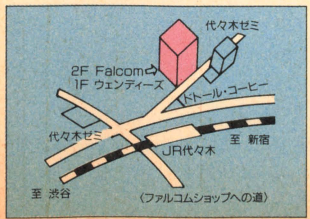
　一風変わったＳＬＧ、ロードモナークのロゴとイラストをデザイン。Ｔシャツは圧縮されて超コンパクト、手でほぐすだけですぐに使用できるすぐれ物。

テレホンカードコレクション　各￥1,200

代々木ファルコムショップ

　製品ユーザーのアンテナショップとして１９８９年11月スタート。自社ゲームソフトパッケージ、ファルコムレーベルのＣＤを含むオリジナル商品を常時ストックしている。

　代々木という土地柄、やはり学生が多い。また地方からの修学旅行を利用して来店するファンや中にはファルコムグッズを大量に買い込む外人旅行者もいるとか。また、ファルコムゲームの新製品情報もいち早くデモや画面写真などを展示。



定休毎週水曜
営業10：00 am～6：00 pm



BOOKS こんなに出ていた!! 関連書籍



●小説イース
〜異界からの挑戦〜
角川書店
エステリアでの冒険から永い年月が流れ、勇者アドルは妻と子供を残して消息を絶つ。父と同じ名を持つ少年は16歳になると父を捜す旅にでた。これが、新アドルの冒険の始まり。



●小説イース
〜失われた王国〜
角川書店
消えた王国イースの謎、次々に繰り出される魔の手。若き勇者アドルの死闘をえがくファンタジー。超ベストセラーパソコンRPGのオリジナル小説化。



●「イース」
テーブルトークRPG
アスキー
ログアウトで発表された「イース」のテーブルトークRPGのルールとシナリオをまとめたもので、キャラクターのクラスにチャンピオンや、ヒロインなど独自の特徴がある。



●ザナドゥファイル
JICC出版局
著者自身がゲームの作り手。モンスター・アイテム・魔法の特色や由来がすぐ判る。キャラ作りから戦略・戦術やレベルごとの必勝法まで紹介。巻末にザナドゥボードゲーム付。



●ザナドゥ
データブック2
アスキー
データブック1と同等の内容構成で編集され、シナリオ2のモンスター、アイテム、マップ等のデータを満載。さらに難しくなったシナリオを完全攻略するには絶対おすすめの一冊。



●ザナドゥ
データブック1
アスキー
ザナドゥに関するモンスター、アイテム、マップ等を全て網羅し、極め付けは完全攻略方法の考察が載っている。ザナドゥが解けなくて苦しんでいる人には絶対必須のアイテム。



●ロードモナーク
パーフェクトガイド
ナツメ社
全52面のマップを完全分析し詳しい攻略法を紹介。初級、中級、上級編に分けた戦術解説。最高位、6段を取るためのテクニック伝授。今、明かされる5つの世界の物語。



●ダイナソア攻略ガイド
マイクロデザイン
ゲームをクリアするために必要なマップや楽しげなイラストを盛り込んでちょっと変わった攻略方法が売り。自分のダイナソアの魅力を見つけるための参考書に。



●イース冒険の書
メーキング オブ イースII
JICC出版局
英雄となったアドルが、生家のあるエウロペの農村で百余冊に及ぶ冒険譚を執筆後、村の子供達を集めて冒険談を語るイメージでまとめてある。



●ファルコムバイブル
JICC出版局
ソーサリアンを筆頭に、ドラゴンスレイヤーにまつわるモンスターや、用語解説事典などファルコムユーザーなら絶対欲しい情報を満載。ユーザー登録葉書からの紹介が楽しい。



●ロマンシア
ハンドブック
JICC出版局
かわいいキャラクターとは裏腹に、大変難しかったロマンシア唯一の攻略本。特にエリアマップとファイル（紳士録）はとっても役立つ。バックストーリーもコミカルで面白い。



●ドラゴンスレイヤー
英雄伝説 メモリアル
ケイブンシャ
広大な世界・イセルハーサ。突如出現したモンスターと古代の遺産の謎をめぐり英雄たちの伝説が始まる。イースメモリアルと同じくシリーズ2作品の魅力をあまねく網羅！



●ドラゴンスレイヤー
英雄伝説IIプレイヤーズガイド
マイクロデザイン
イラスト、4コマ漫画、クイズなどで可愛く楽しく、面白く構成してある一冊。英伝IIシアターと冒険ガイドの中の4コマまんがは思わずニヤリとさせられる。



●ブランディッシュ
ストーリーブック
マイクロデザイン
ブランディッシュのゲームイベントを基に脚色、オリジナルな主人公アレスを描いたストーリーブック。新たに描き起こされたイラストが随所に挿入されてユニークな一冊。



●ドラゴンスレイヤー
英雄伝説全機種完全攻略大事典
マイクロデザイン
ドラゴンスレイヤー英雄伝説の全機種対応の攻略本で、アイテム、モンスター、呪文などの掲載はもちろんの事、各章ごとのタウンガイド＆攻略は特に充実している。



●オールアバウト
ソーサリアン
電波新聞社
ソーサリアンの基本からセレクテッドまで、及びメガドライブ版に至るほぼ全てのマップ情報が載っている。またIBM-PC版やPCエンジン版の紹介の他60曲もの楽譜集付！



●ファルコムマガジン
ソフトバンク
パソコン版からメガドライブ版まで、ソーサリアンのシナリオ57本を徹底ガイド。ドラゴンスレイヤー・シリーズの系譜やファルコムファンが選ぶ何でもベスト10などを満載。



●イース メモリアル
ケイブンシャ
天に消えた古代王国。その謎に挑む少年アドル。そしてイースからフェルガナへ。シリーズ3作品の彼の冒険と記録と、彼をとりまく世界を記した一冊。イースマニア必読本。



●イースのすべて
PCエンジン版
JICC出版局
CDロムロムによって初めて実現したPCエンジン版イースの華麗なビジュアルシーン。パソコン版から受け継いだ、ストーリー、モンスター、アイテム、マップ…全てを収録。



●イースIIのすべて
JICC出版局
ファミコン用ロムカセットで発売されたイースIIの攻略本。ボスキャラ戦闘やマップが、パソコン版とだいぶちがうのでファミコン用には、この一冊が必要かも。



●ドラゴンコミックス
ザナドゥ
角川書店
ザナドゥに伝わるドラゴンスレイヤー伝説。白魔術のエクスティ・パワー。異世界からの使者、フィーグ。ゲームではほかり知れなかったザナドゥの真実がオリジナルコミックに。



●イース大全書
角川書店
イースに関しての、武器・防具、魔法、指輪、鍵、書、アイテム、人物、モンスター事典。イメージイラスト、パロディ漫画、完全攻略、グッズカタログなどなど、超満載のムック！



●ドラゴンスレイヤー
英雄伝説IIハンドブック
BNN出版
冒険のために必要な情報と各種データを、実用性と見やすさを考えて収録。シナリオの紹介については、プレイヤーの手で楽しむ事を意図して、展開について一切触れていない。



●ぽっぷるメイル
ハンドブック
BNN出版
キャラクター紹介にシステム紹介、モンスター図鑑にアイテムカタログを完全掲載。マップは無いけど、「シーン解説」という事で場面に対する対応方法が判る様になっている。

関連書籍

ファルコムの関連書籍が各社から発行されている。ゲーム世界の資料的解説書をはじめ、ゲームを終了させるための攻略本、ゲームの設定、ストーリーをもとにオリジナルな世界を構築した作品など、またその中に交ざってファルコムの会社自体の解説本？という本もあって、まさに多岐にわたる関連書籍群である。ここに紹介するのはその一部である。この中で紹介している書籍の中には現在すでに在庫がなく入手困難な物もあるので注意。



●ブランディッシュ
ハンドブック
BNN出版
シリアスムードに満ちたアクションRPGの全モンスター＆アイテムから、全マップまでを解説。長い地下迷宮から、プレイヤーを地上へと導く一冊。



●アドバンスドロード
モナークハンドブック
BNN出版
初歩から実戦に至るまでの、実用的かつ奇抜なテクニックの数々を満載！これで君も全面クリア。認定段位をさらに延ばしたい方の必読書。かなりやり込んでいる筆者の技を伝授。



●双葉文庫ゲームブック
イース〜戦慄の魔塔〜
双葉社
ゲームブックとして発売されたシリーズの中の一冊。読者は主人公となってイースの物語を体験する。読み進めていくために自分の判断力を要するので緊張感と面白さが味わえる。



●ドラゴンスレイヤー
英雄伝説IIリプレイ＆ガイド
JICC出版局
完璧に近い教科書の様に、理路整然とまとめてあるガイド。冒険の章のマップ、人口、産業、モンスター、アイテムリストなど、ものすごいの一言。

LOGIN誌　1992No. 7 (P.213)

ソフトハウス50社に聞きました

Q5：目標としているソフトメーカーとその理由は？

1位　日本ファルコム
2位　システムソフト
3位　スクウェア

作品の完成度の高さから、ファルコムがダントツの1位。続くシステムソフトは企画力に優れ、はっきりした方向性を持つ点で、好感が持たれるようだ。3位のスクウェアの場合、「ファイナルファンタジー」シリーズの大ヒットの影響が大きい。ほかにエニックス、セガ、任天堂をあげる会社も多く、やはりコンシューマー業界での成功が羨望を集めているようだ。半面、目標とするソフトメーカーはないとする回答が、全体の約4分の1を占め、独自の路線を貫きたいと考える会社も多い。変わったところでは、発売日の確実な会社、という反省のこもった回答も。

ソフトハウスが注目

ソフトハウスの目標にしたい会社ランキングに登場。ユーザーだけでなく業界からも注目されているということ。この事実を知ってスタッフ一同ちょっと緊張。

ファルコムでゲームを作りたい！

なんとパソコンゲームファンの中で就職したいゲームソフト会社の堂々一位に。ファルコムでは実力と一芸を持っていれば即スタッフとして作品づくりに参加できます。

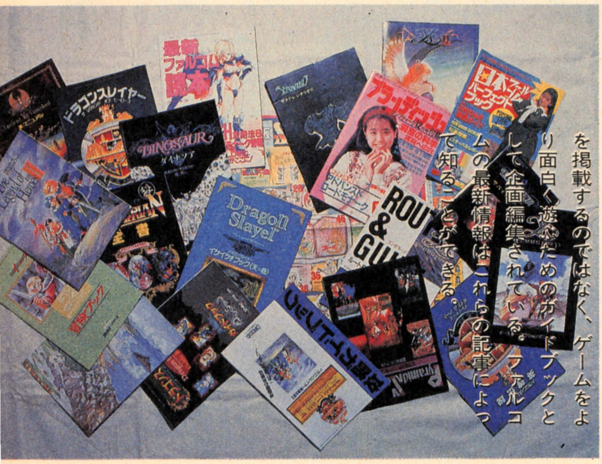
POPCOM DATA BANK
ポプコムデータバンク

明け方までゲーム三昧、朦朧とした意識の中で「ゲームの製作者になりたい！」と思った経験は、ゲーマーなら誰でもあるハズ。で、以下のアンケートを敢行。1位、2位、3位は、「やっぱり」って感じ。4位キャビンも妥当だな。熱狂的なファンの支持を得てかアリスが、システムソフトをしのいで5位にランクインしたのが、驚きではあるが、全体的に予想どおりの結果だ。では、実際ソフトハウスに就職するには？「ウチは、経験者の中途採用が多いですね」（日本ファルコム中原さん談）「送られてきた作品で実力を見きわめて面接」（アリスソフト長谷川さん談）現実は、厳しい！

就職してみたいソフトハウスはどこですか？

1位	日本ファルコム	284票
2位	光栄	218票
3位	ガイナックス	111票
4位	マイクロキャビン	106票
5位	アリスソフト	100票
6位	システムソフト	97票
7位	エルフ	92票
8位	アートディンク	42票
9位	ズーム	41票
10位	スクウェア	36票
	ボーステック	37票
	ライトスタッフ	34票
	グローディア	32票
	コナミ	31票
	ウルフ・チーム	26票
	コンパイル	23票
	雅システム	

ポプコム誌
1993.1 月号 (P.212)



コンプティーク/LOGIN/POPCOM/MSXFAN

タイトル発売に併せた別冊ふろく

ゲームプレーのヒントとして便利な攻略記事。これらはゲームの回答を掲載するのではなく、ゲームをより面白く遊ぶためのガイドブックとして企画編集されている。ファルコムの最新情報はこれらの記事によって知ることができる。

COMICS













ゲームの世界と物語をもとに描かれた、マンガ作品。ゲーム自体のシナリオに沿った展開、ゲームシナリオをモチーフにして独自のストーリー展開が楽しめるものと形は様々。

角川書店

ファルコム・ネオ・クラシック

FALCOM NEO CLASSIC

-From STUDIOS IN LONDON CITY-

フロム　スタディオズ　イン　ロンドンシティー

ファルコムレーベル創立五周年特別記念盤



”本物の響き”を求めて英国ロンドンまでやってきた。

ファルコム・ネオ・クラシック　ーフロム スタディオズ イン ロンドンシティー

H4.11.21 キングレコード ¥4,500（2枚組）



DISC 1:LONDON SYMPHONY ORCHESTRA VERSION

①組曲リリア
② Josephine
③ Off the deep end～LA VALSE POUR XANADU～
④ Wanderes from Ys
⑤呪われた大地
⑥ The Legend of Heroes

DISC 2:LOGIC SYSTEM VERSION

① ON THE FRITZ～ブランディッシュ STAGE CLEAR
②呪われたオアシス
③化石の街から～ソーサリアン メデューサの首 村
④古代の彫像～ブランディッシュ
⑤はるかなるヴァルハラ
⑥ THE VOICE～Dragon Slayer 英雄伝説
⑦ Oh!No!FEENA
⑧フレイアの子守歌～Dragon Slayer 英雄伝説
⑨ Josephine
⑩ THE MORNING GROW

歴史あるロンドン・シンフォニー・オーケストラ

ヘンリー・ウッドのクィーンズ・ホール管弦楽団を脱退した約50名の奏者を中心に結成。ハリス・リヒター指揮の元で最初の演奏会を開いたのが1904年6月。以来、数々の指揮者とともに演奏を続けてきている。リヒター（1904→11）、アルバート・コーツ（1919→32）、ハミルトン・ハーティ（1932→33）、ヨーゼフ・クリップス（1950→54）、モントゥ（1960→64）、イシュトヴァーン・ケルテース（1965→68）、プレヴィン（1968→79）、アバート（1979→）何度か指揮者を固定させずに続けたこの楽団も、プレヴィン、アバードとの活動によって新たな安定高潮の時代を迎えつつある。モントゥ、ドラティ、ショルティらと1963年初来日をしている。

伝統と最新鋭の競演

1988年12月発足したファルコムレーベルの設立以来のタイトル数はすでに50を越える。

このアルバム「ファルコムネオクラシック」はファルコムレーベル設立五周年の特別記念盤として制作された。ファルコム・サウンドを世界的に有名なロンドン・シンフォニー・オーケストラによる演奏で聞く。重厚な本物の響きの中にファルコムの壮大な物語世界が想像をはるかに越えて拡がっていく。

「自分たちが本当に楽しいと思うもの、おもしろいと感じられるものを考え、作りあげていこうとしているだけなんです」

ファルコムの創作の基本姿勢を示すこの言葉は、ゲーム作品だけではなく、ファルコムが制作する全てのものに言えること。それはファルコムレーベルにおいても例外ではない。そのクオリティーは本物のスタッフと本物の素材を使うことでさらに高められ、多くのユーザーの信頼と人気を獲得している。

今回のロンドンシンフォニーオーケストラの演奏によるアルバムは、ゲーム作品から、媒体を越えて様々な形に発展してゆく醍醐味を、そのままCDにプレスしたようなアルバムだとスタッフは実感している。また、ロンドンシンフォニーオーケストラと対をなすように収録されているロジックシステムによるサウンドは、最先端のテクノロジーを駆使し第一人者と呼ばれるアレンジャーの手によって緻密な音作りが行なわれた。このように制作された先鋭的な音の世界と一流のオーケストラによる伝統的な音の世界がひとつのアルバムに収められているのもまた、ファルコムレーベルならではの企画であるといえる。創立五周年でこれだけ豪華な企画が動いてしまうわけだから、この後10周年、15周年となれば、さらに物凄い企画が展開されることは間違いない。

地球にまだ生命が誕生する以前、太古の昔にとどろいていた大音響が二つあった。一つは火山の噴火に伴う爆音であり、もう一つは雷雲に発生する稲妻による音、すなわち雷（電子音）である。アコースティック楽器と電子楽器との比較はこの二つの現象によく似ている。伝統的なオーケストラなどの楽器の発音方法は、吹く・弾く・こする・叩く、のどれかに当てはまるとされ、熱現象をのぞけば、まさに火山の噴火によって発生する音の原理そのものである。他方、シンセサイザーなどの電子技術による発音や演奏はすべて電子的に処理され、これは後者、雷現象に当てはまる。

このアルバムはそんな両者の恐るべき共演である。ロンドン・シンフォニー・オーケストラの熟練された技術と、ロジテック・システムによる前衛的なエネルギー。若い感性と才知が見事に融合して、優雅でありながらもミステリアスな雰囲気を描出。ゲームミュージックの枠にとどまらず、音楽全般にわたって、大きな課題を投げかける意味深いアルバムに仕上がっている。

冨田　勲

入江　純

1955年12月15日生



ホ、ホンモノじゃ。というのがロンドンシンフォニーをEIT FACTRYスタジオで始めて聞いたときの感想だった。

プロのベーシストとしてスタジオやステージ活動を展開。1980年キングレコードより"イーストロード"のベーシストとしてデビュー。その一方で、アレンジャーとしての、活動を開始する。主にポップス、ニューミュージック系のアレンジャーとして、多くのヒット曲のほか、映画やテレビの音楽なども手がける。1991年松武秀樹のユニット"LOGIC SYSTEM"に参加しCDを、リリースする。

服部隆之

1965年11月24日生



いつも僕が思うのは日本でのレコーディングとは「何かが違う」ということです。

1983年成蹊学園中途退学。同年夏に単身渡仏。パリ国立音楽院和声科、対位法科入学。1988年同院修了、帰国。帰国後、さだまさしの、シングル「夢の吹く頃」の編曲、また同名のアルバムの編曲でデビュー。以後、谷村新司、薬師丸ひろ子、柳ジョージ、沢田研二、ちあきなおみ、森高千里、宗次郎、美川憲一、槇原敬之、南よしたか、山瀬まみ、らのアルバム、コンサート、ミュージカル等を、手がける他、円城三花・山形由美・赤木りえのインストゥルメンタルアルバムには、オリジナル作品も、提供している。

松武秀樹

1951年8月12日生

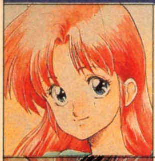


今回のロンドンシンフォニーとの録音は、あらためて音楽に対する考え方を前進させてくれたような気がする。

冨田勲氏に師事し、シンセサイザー・プログラマーとしての初歩を踏み出す。イエロー・マジック・オーケストラの4人目のメンバーとして、レコーディング、ツアーに大活躍し、シンセサイザー・プログラマーのステータスを日本の音楽業界の中に確立する。以後、数多くのアーティストのレコーディングに参加し、シンセサイザー・プログラマーの第一人者として活躍している。1991年9月には、8年ぶりに「LOGIC SYSTEM To-Gen-Kyo」を発売する。

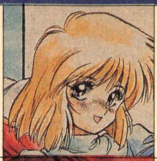
ファルコム・ネオ・クラシック　フロム スタディオズ イン ロンドンシティ　収録曲

DISC 1　演奏：ロンドンシンフォニーオーケストラ／編曲：服部隆之



1.組曲リリア

「イースⅠ＆Ⅱ」の中からの代表曲6曲を選択。「リリア」のイメージをテーマの中心に置き、イースの世界をフルオーケストラによる組曲で表現している。



4.Wanderes from Ys

すでに「イースのり」という言葉さえ生み出してしまった独特の世界を持つイース。シリーズ三作目にあたる「ワンダラーズ　フロム　イース」のエンディング曲。冒険を終えて、新たな旅立ちを前にして揺れる主人公の心情を情感豊かに描いている。



2.Josephine

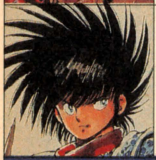
ソーサリアン・シナリオ「ジョセフィーヌは今いずこ」のバックグラウンドミュージック。1988年発売のスペシャルBOX'89に収録の同タイトル曲は森口博子による英語詩のボーカルバージョンが話題となった。



5.呪われた大地

～ソーサリアン　呪われたオアシス　砂漠　～メデューサの首　村

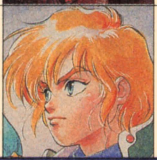
ソーサリアンで使用されている曲は、100曲を越えている。このタイトル曲は、ゲームミュージックのスタンダードともいえる2曲を選曲し室内音楽風に仕上げられている。



3.Off the deep end

～LA VALSE POUR XANADU～Dragon Slayer

パソコンゲーム史上に数々の伝説的な記録を生み出した不朽の名作「ザナドゥ」。そのテーマ曲を中心に構成されたカルテット。ロンドンシンフォニーの世界一といわれる弦を堪能することができる。



6.The Legend of Heroes

「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」のメインテーマをフルオーケストラに編曲、オープニングとエンディングの各シーンに使われた曲である。楽曲に流れる統一された世界観、そのまま映像を感じさせる展開などバックグラウンドミュージックの域を越えた「音楽」であることを再認識させられる。

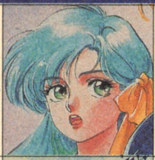
DISC 2　編曲：入江　純



1.ON THE FRITZ

～ブランディッシュ STAGE CLEAR

オリジナル曲は、幾層にもおよぶ廃抗、塔を制覇した後のひとときの休息シーンとでもいう場面のBGMである。独特の世界観の中に構築された舞台と孤独な主人公の世界である。



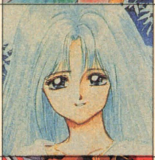
6.THE VOICE～Dragon Slayer 英雄伝説

「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」からの選曲。竜の卵と呼ばれるドームの中で、司祭バーバラに伝えられるお告げ「ヨシュアの声」。この曲を聞いていると本当にお告げを聞いている気になってくる。



2.呪われたオアシス

ソーサリアンの数多いタイトルの中から厳選された一曲。ロンドンシンフォニーとロジックシステムの共演が楽しめる。オーボエが奏でるメロディラインが非常に美しい。



7.Oh!No!FEENA

「イース」のタイトル曲「FEENA」をアレンジ。オリジナルの印象深い美しいメロディーラインは、ボーカル、オーケストラ、ニューエイジと数多くのアプローチでアレンジされている。



3.化石の街から

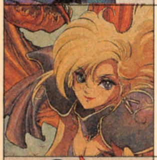
～ソーサリアン　メデューサの首　村

ロンドンシンフォニーアレンジとロジックシステムアレンジの両ディスクに収録の曲、それぞれ違った表情をみせるアレンジの違いを聞き比べて欲しい。



8.フレイアの子守歌～Dragon Slayer 英雄伝説

オリジナルは「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」のゲームオーバーのシーンに使用されている。この曲が聞きたいために、わざと「やられて」みたりする事もある。



4.古代の影像～ブランディッシュ

値段のつけようがないといわれるほどのストラディバリウスの音と最新鋭機材群との共演。それぞれの音が自己主張しながら違和感を感じさせない、まさに伝統とテクノロジーの融合。



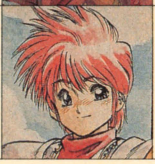
9.Josephine

ロンドンシンフォニーオーケストラバージョンと同曲ではあるが、こちらのジョセフィーヌはキャリアばりばり風のクールな都会派タイプといったイメージに聞こえる。



5.はるかなるヴァルハラ

元気のよい主人公エルフ、魔法使いのタット、怪獣のガウという個性豊かなキャラクターたちの冒険世界が繰り広げられる。曲は悪神を倒し天界へ召された勇者たちへの賛歌である。



10.THE MORNING GROW

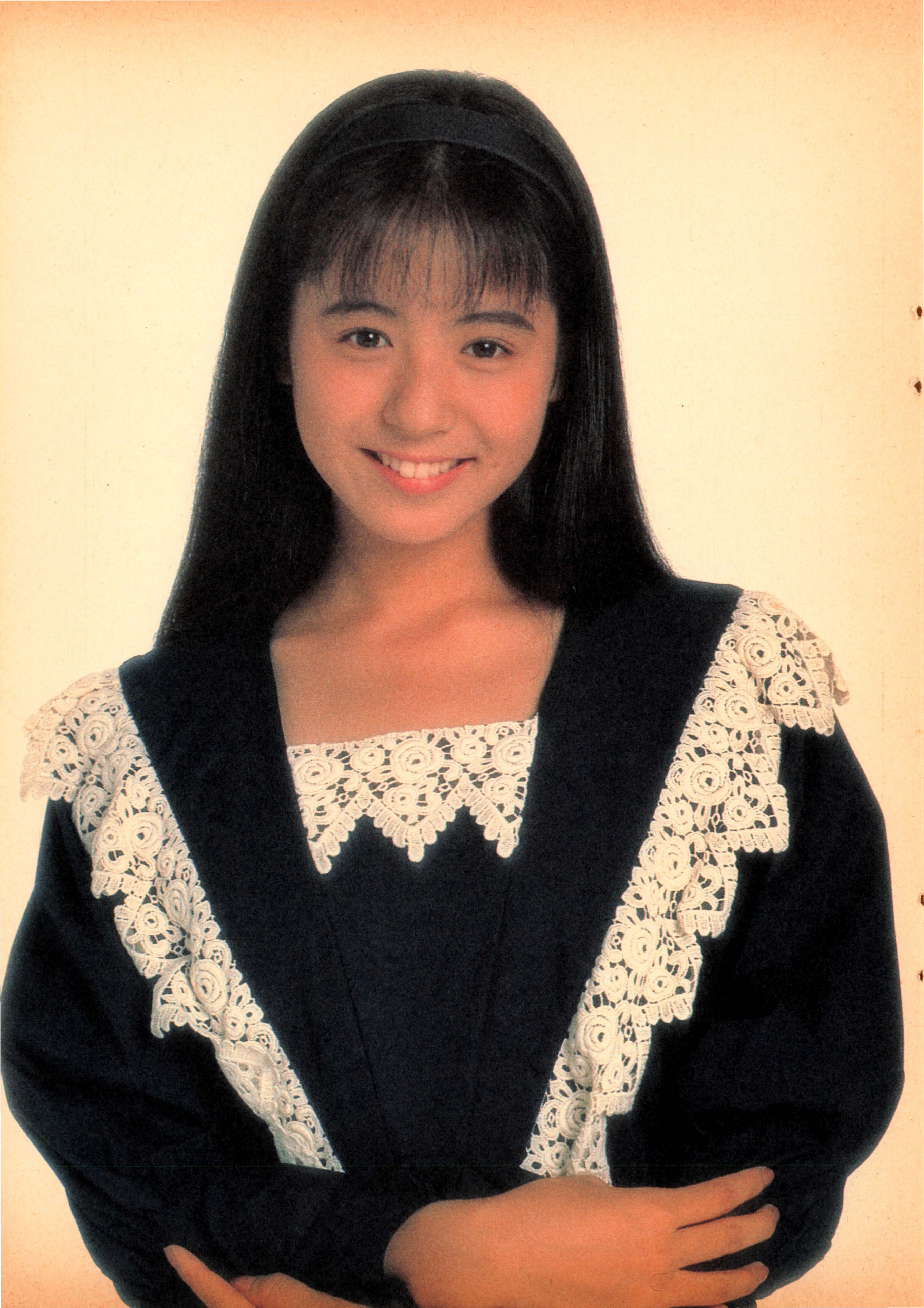
イースのエンディングテーマ曲。「フィーナ」と並び賞される名曲。イースのゲームを終了させた20万人のユーザーは、この曲を聞いたとき、あたかも大長編映画を見終わったような感動を覚えたという。

ファルコムレーベルのこと

ファルコムのゲームタイトルに使用された楽曲を自分たちのオリジナルなレーベルで出したい。そうやって設立されたファルコムレーベルは、いまやレーベル自体が一人のアーティストのような人気を確立している。その内容は、オリジナル・ゲーム・サントラ盤といわれるゲーム機やパソコンの音源から直接録音したものと、多くのミュージシャンの手によるアレンジ・バージョンとに分けられる。

ファルコムでの音楽制作は、独自のJ.D.K.と呼ばれる音楽チームが編成され、ゲーム本体のバックボーンを充分に理解したスタッフによって、ゲーム制作の副産物ではない、一つの音楽作品にまで仕上げられている。かなりの制限があるゲーム機、パソコンでの音再生で、より気持ちのいい音作りを目指しているのが彼らの使命である。さらにそれぞれの曲を納得できる音楽作品とするため、多くのアレンジャーやミュージシャンによるアレンジ作品の数々がアレンジ・バージョンの作品群となっている。その道のプロフェッショナルを起用した曲作りは、必然的にクオリティーの高い音楽作品に仕上げられていくのである。

Knowledge which is felt to be bonng is of little use but knowledge which is assimilated eagerly becomes a permanent possession



1990年3月ファルコムフェスティバル。
ミス・リリアコンテスト約2000人の応募者の中から
グランプリに輝いた少女がいた。
きっかけは一枚の雑誌広告だった。
始めてのCDは、たったの4曲。
それからは毎日が新鮮な出来事の連続になった。

杉本理恵



LILIA/杉本理恵(H 2.7.21)
杉本理恵デビュー・ミニ・アルバム
1.夕暮れで書いたLove Letter
2.夏の海から来たBOY(Ys IIランスの村より)
3.月に愛された少女(Ys IIリリアより)
4.GOOD BYE

	Lilia／杉本理恵	(H 2.7.21)	¥1,800
	KRELIA／杉本理恵	(H 2.12.5)	¥3,000
	Celceta／杉本理恵	(H 3.6.21)	¥3,000
	銀河の空想／杉本理恵	(H 3.12.5)	¥3,000
	Heal Ling〜やすらぎの指輪〜杉本理恵	(H 4.8.21)	¥3,000
シングル	初恋の通り雨／杉本理恵	(H 3.4.21)	¥900
シングル	宇宙へ行こうGOGOGO／杉本理恵	(H 3.12.21)	¥1,000
シングル	ときめきアイランド／杉本理恵	(H 4.11.21)	¥1,000

Distributed by KING RECORDS



伝説の王国イース、二人の女神に愛された国があった。
女神の名はレアとフィーナ。
人と女神の間で揺れる心を持つ女神フィーナ。
微妙な心を持つ伝説の女神の歌声をイメージ。

南　翔子



Feena/南　翔子(H 4 . 9 . 25)
1 . 女神たちの囁き(Ys より)
2 . 風の踊り子(ロードモナークより)
3 .Waiting For The Night /その夜を待っている(ドラスレ英雄伝説より)
4 . フェアリーブルーの誘惑(Ys より)
5 . 日向葵(ドラスレ英雄伝説より)
6 .TERMINATION(Ys II より)
7 .Tears of Love(SORCERIAN II より)
8 . 誰かがあなたを愛してる(ぽっぷるメイル)
9 . めぐり逢えるまで(Ys II より)
10 . 信じて欲しい(SORCERIAN より)

Feena／南　翔子　(H 4 . 9 . 25) ¥3,000
シングル 誰かがあなたを愛してる／南　翔子　(H 4 . 8 . 21)　¥900
Distributed by KING RECORDS



感動音響倍化計画。
ファルコムサウンドチームの制作した原曲を、
独自のアレンジと演奏テクニックで
Heavy Metal サウンドにのせ、
観衆を興奮の渦中へと導く。
感動の名シーンの数々が脳裏によみがえる。

J.D.K. バンド



J.D.K. バンド 1
1.TO MAKE THE END OF BATTLE(イースIIオープニングより)
2.GO FIGHT(スタートレーダー出撃より)
3.VARESTAIN(イースIIIバレスタイン城より)
4.CURSED DESERT(ソーサリアン呪われたオアシスより)
5.MAJOR DEMON(ソーサリアン盗族たちの塔より)
6.LET'S FACE IT(ソーサリアン天の神々達より)
7.GET IN THE WILD(戦国ソーサリアン忍者屋敷より)
8.HEROES EMBLEM(ドラゴンスレイヤー英雄伝説より)
9.BOY ON THE WING(イースIII翼を持った少年より)
10.TRAVELERS INN(ソーサリアンより)

ファルコムJ.D.K.バンド1　(H3.1.1.)¥3,000
ファルコムJ.D.K.バンド2　(H3.9.5.)¥3,000
Distributed by KING RECORDS



コンピューターゲームのテーマのCD化にあたって、
その中で私は、Vocalで参加させて頂いた訳なのですが、
出来あがったCDを見て、驚いた。
何とフュージョンでは、あの"MJQ"（マンハッタン・ジャズ・クインテット）
そしてシンフォニーでは、あの有名なピアニスト
羽田健太郎さんが参加していらっしゃいました。
私自身のオリジナルCDではないけれど、豪華な、記念の1枚です。
（キングレコード Eternal Songs. 2 解説より）

森口博子



Eternal Songs. 2
4 .Josefhine
8 .Sorcerian
※初出・ファルコムスペシャルボックス'89(S 63 . 12 . 5)

スペシャルBOX'93
¥6980　H4.2.21



毎年年末恒例となったスペシャルBOXのシリーズ93年版もビッグタイトルを並べて登場。いまだCD化されていなかった「ぽっぷるメイル」「ロードモナーク」がそれぞれ一枚のアルバムに。発売先行収録の「風の伝説ザナドゥ」「ブランディッシュ2」「イースⅣ」の曲を収めたプレリリース。新たな感覚でファンに熱烈な支持を得た「ブランディッシュ」のオリジナルサウンドアルバム。計4枚の特別編集パッケージである。



パーフェクトコレクション ソーサリアンVOL.1～VOL.3
各¥3,800　H3.7.21～



ボーカル、スーパーアレンジ、NEW AGEと多彩にアレンジ。アレンジャーも豪華メンバーが集まった。

パーフェクトコレクション ブランディッシュ
¥3,000　H4.4.22



定版パーフェクトコレクションシリーズの第4弾。RPGブランディッシュの魅力の世界を一枚に凝縮。

ドラゴンスレイヤーJ.D.K.SPECIAL
¥3,800　H4.7.22



ファルコムの音楽チームJ・D・K・と岸本友彦率いるJ・D・K・バンドの音の対決。＋英雄伝説Ⅱ3曲。

難波弘之COLLECTION
¥3,000　H4.2.21



初期のファルコムレーベルより数多くのアレンジを手掛ける氏の厳選セレクトとニューアレンジ3曲を収録。

交響詩ドラゴンスレイヤー 英雄伝説VOL.1～VOL.2
各¥3,000　H4.3.25～



幻のイセルハーサ国立劇場で収録された(?)全6楽章からなる壮大なシンフォニックアルバム。

ファルコム・ボーカル コレクシュンVOL.1
各¥3,800　H3.10.21



数々のアルバムに収められたボーカルバージョンの集大成。人気アーティストが多数参加しての豪華版。

プレプリマ2
¥3,000　H3.10.21



好評のプレプリマシリーズ第2弾。研ぎ澄まされたサウンドに、南の島に吹くさわやかな風をイメージ。

プレプリマ
¥3,000　H2.11.5



クラシックに鬼才といわれる藤沢道雄アレンジ。ファルコム曲がさわやかなニューエイジサウンドに変身。

パーフェクトコレクション ドラゴンスレイヤー
¥3,800　H2.4.5



ドラゴンスレイヤー英雄伝説の曲を完全収録。そして米光亮によるアレンジバージョンのカップリング。

ファルコム・ボーカル コレクシュンVOL.2
各¥3,800　H3.10.21



森口博子、杉本理恵、南翔子、新居昭乃らファルコムレーベル創立以来のボーカルバージョンを一挙に集約。

ファルコムレーベルのシリーズ

自社レーベルとしてキングレコードから発売されているCDタイトルには大別して以下の2つがあります。

●ミュージック・フロム・シリーズ
オリジナルのゲームサウンドを収録したアルバムシリーズ。実際のゲームには使用されなかった未使用曲なども収録されていて、ゲームをクリアーした人にはうれしい構成になっています。

●パーフェクトコレクションシリーズ
様々な形で一流のアレンジャー、ミュージシャンを起用しての盛りだくさんのコレクション。タイトルゲームミュージックの集大成として発表される。スペシャルアレンジバージョン、ボーカルバージョン、NEW AGEバージョンなど、ゲームサウンドの可能性にチャレンジする意欲作品として発表されています。

また、これに加えてゲーム各タイトル、ミュージシャンごとにファルコムレーベルならではの企画でさまざまな作品が発表されています。

交響曲ソーサリアン
¥2,848　H1.7.5



羽田健太郎の手によって壮大なシンフォニーとなったソーサリアン曲。壮大なドラマが拡がる。

ファルコムパーフェクトサウンドカタログⅠ～Ⅱ
各¥2,000　H4.7.4



創立以来のファルコムレーベル曲の中から278曲をサンプリング。ファルコム曲の歴史が解るアルバム。



CD All Ys INFORMATION

ミュージック フロム イースII
¥3,008 S63.6.21



イースIIのオリジナルサウンドとオリジナルアレンジバージョンのカップリング第2弾。

ミュージック フロム イース
¥2,812 S62.11.5



ゲームオリジナルサウンドと未使用曲を完全収録。さらに豪華なアレンジバージョンを追加。

パーフェクトコレクション イース
¥3,800 H2.8.5



話題のミュージシャン、アレンジャーが多数参加してのアレンジ・サウンドの大全集2枚組。

ミュージック フロム イースIII
¥2,843 H1.10.21



ワンダラーズ・フロム・イースのBGMを全曲完全収録したオリジナル・サントラ盤。

ザ ボーカル フロム イース
¥1、545 H1.8.21



イースIIのリリアの曲のボーカルバージョン。新居昭乃が歌う。兼崎順一による編曲。

交響曲 イース
¥3,008 S63.11.5



名作イースとイースIIの音楽を、羽田健太郎が4楽章からなるフル・オーケストラに編曲。

パーフェクトコレクション イースIII
¥3,800 H3.3.15



アレンジに新たなミュージシャンを加えてさらに充実、またスタッフによるアレンジも収録。

パーフェクトコレクション イースII
¥3,800 H2.9.5



イースIIの曲を元にしたアレンジサウンド大全集シリーズ第2弾。

イースIII J.D.K.スペシャル
¥2,800 H2.3.21



X68000版アレンジの全曲と新曲、さらに初のJ.D.K.バンド・アレンジを含む大作。

プロビンシャリズム イース
¥3,000 H3.12.5



イースの曲をハウス・サウンドにアレンジ。ダルク・ファクトリーという新たなチームも作られた。

イース ドラマチックコンサート
¥3,000 H3.5.21



オリジナルビデオアニメ「イース」に使用されているイースサウンドを一枚のCDに収録。

イースIII スーパーアレンジバージョン
¥2,843 H1.10.21



ミュージック・フロム・イースと同時発売の様々なアレンジが収録された一枚。難波弘之アレンジ。

Lilia-from Ys-／三石琴乃
¥2,500 H4.12.4



OVA「イース・天空の…」ヒロイン、リリア役の声を演じた三石琴乃ボーカル。また美野春樹アレンジのピアノ曲を収録。

Feena／南 翔子
¥3,000 H4.9.25



南翔子のフルアルバム。イース、ソーサリアンなどのエンディング曲を含め、じっくり聴かせてくれます。

Heal Ring ーやすらぎの指輪ー／杉本理恵
¥3,000 H4.8.21



ハウス、バラードなどバラエティーに富んだ曲を聴かせてくれます。谷山浩子による曲も収録。

リリア／杉本理恵
¥1,800 H2.7.21



杉本理恵デビュー・ミニ・アルバム。ゲームのヒロイン、リリアをイメージしてイースの曲を歌います。

ゲームミュージックだからいい

オリジナル・ゲームサウンドの著名アレンジャー・ミュージシャンによる本格的なアレンジ、ファルコムの曲を専属的に演奏するJ.D.K.バンドの登場など、新たな音楽の可能性の中でゲーム・ミュージックを単なるBGMの域を越えたものにした。

ファルコムの名作パソコンゲーム、イース・イースII・ワンダラーズ フロム イースは数多くの名盤を世に送りだしている。

セルセタ／杉本理恵
¥3,000 H3.6.21



全体に落ち着いた感じの曲を選んで構成。テーマ曲セルセタの花はファン達の必聴の一曲。

クレリア／杉本理恵
¥3,000 H2.12.5



杉本理恵の初フルアルバム。イースの物語に出て来る魔法の金属クレリアがタイトル・モチーフ。



イースIV
THE MASK OF THE SUN

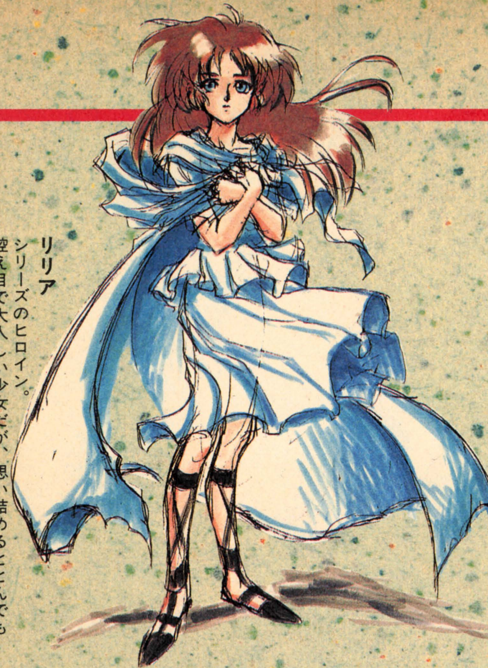
オフィシャルストーリー

君は、アドル＝クリスティンという名前を知っているだろうか?
アドル＝クリスティン——今をさかのぼること千と数百年の昔、エレシア大陸の西端、エウロペ地方の北東に位置する名も知れぬ小さな山村に生まれた。16才の時より、63才にしてこの世を去るまで、エウロペを中心とした海外諸地域を旅してまわった勇猛果敢なる冒険家である。彼は行く先々で起こった出来事を冒険日誌に記し、その数は百余冊にもおよぶと言われている。

アドルと仲間達



アドル・クリスティーン
シリーズの主人公。
好奇心と正義感を原動力に世界を旅する若き冒険家。
今回は大陸南部のセルセタ地方へ旅する。



リリア
シリーズのヒロイン。
控え目で大人しい少女だが、思い詰めるととんでもない行動力を示すのは前作でも証明済み。
今回はアドルにあるアイテムを届けるという口実で、海を越えセルセタに渡る。



ドギ
アドルの親友で、元盗族。
今回は冒険に同行しなかったがアドルを追って島を飛び出したリリアを連れ戻すため、結果的にセルセタまで行く事に。



カーナ
樹海のレンジャーの若きリーダー。
格闘技の名手。行動的で明るく、さっぱりした性格の少女。



リーザ
密かに暮らす有翼人を代々守護する一族の長老の孫娘。物静かで大人びた少女。



レムノス
レンジャーの一員。
グルーダー一味に捕らわれ、魔物に変えられたが、アドルに倒されて正気に戻る。



嵐の結界は消え失せ、波は穏やかにさざめいていた。
ホワイトホーンの砂浜に一人たたずみ、
アドルは長かった戦いの日々を想っていた。
彼は、浜辺に打ち上げられた様々な漂泊物の
うちのひとつ　小さなガラスの瓶　にふと目を
とめ、手にした。念入りな封に護られたその中に、
異国の字で綴られた手紙があった。
その手紙は、勇者に助けを求めていた。

おや、客人とは珍しい。まあ、中に御入りなされ。
娘さん、見なれぬ格好じゃが、どこからきなすったかな。ほう、エステリアとな。あの島も、もう人が往き来できるようになったようじゃな。長らく荒れ狂う海に閉ざされていたという話じゃったが。で、こんな田舎に何の御用かの。

そうかい、街道が塞がっていて、迷い込んでしまったのかい。ここらには、きのう大雨が降ったからの。で、これからどこに行きなさるおつもりじゃ。
なんと。セルセタじゃと。これは、これは、勇ましい。
なんじゃ、その口ぶりでは、何も知らぬようじゃのう。では、この婆が、一つセルセタの話を聞かせてしんぜよう。

セルセタは、ほれ、その窓から連なる山が見えるじゃろう。その向こうに拡がる土地じゃ。街道は国境の街で終りじゃが、その先の峠を越えたところじゃよ。じゃが、なかなか厄介な土地じゃ。

セルセタは一面が巨大な樹木に覆われておる。高さは300メライはあるというから、お前さんの郷里にある「ダームの塔」とかいう代物と同じほどの、目もくらむような巨木じゃ。そんなものが、見渡す限りまでずっと続き、所々に島のように山が突き出しておる。これをみて、人々は「セルセタの樹海」と呼んでおるんじゃ。
実は、大昔、セルセタは立派な王国じゃった。昔からこのあたりは帝

イースⅣ －MASK OF THE SUN－

我こそは失われし文明の継承者
万物に君臨する者なり

三悪人
かつて英雄レファンスに打ち負かされた殺戮王アレムの一族の末裔。古碑文から大いなる力の存在と先祖の無念を知り、世界に覇を打ちたてるための手段としてエルディールに近付いた。





エルディール
セルセタの有翼人（古代超文明の主）の最後の生き残り。隠遁生活を嫌い、再びこの世に君臨するという野望を抱いている。

バミー
グルーダの側近。
邪悪な魔法を使う。
狡猾で残忍な美女。

グルーダ
闇の一族を率いる若き天才指導者。
エルディールに忠誠を誓うと装いながら大いなる力を利用しようとたくらむ。

ガルディス
グルーダの側近。
筋骨隆々の大斧使い。
並外れた怪力と、
異常なまでの残虐さを持つ。

国と何度も戦争をするぐらい、力があったんじゃ。街道の終りにある国境の街も、元はセルセタとの戦争に備えるために作られた砦だったんじゃ。聞くところによると、その王国は、不思議な力を操ったそうじゃ。また、黄金で作られた城には翼のある人間たちが住い、神として崇められたということじゃ。

ところが、ある日突然そういった力を失い、いつの頃からか樹木が狂ったように大きくなり出した。今でも人々は細々と暮らしているらしいが、あのような土地じゃからの。魔物が潜んでおるとか、そういう話も聞いてはおるが、正直言ってよう解らん。ただ、危険な土地であることだけは確かじゃ。お前さんのような若い娘が一人で踏み込むのは、よした方がいいと思うがの。

さて、もう御日様も傾きはじめておる。国境の街へは、男の足でもゆうに半日はかかる道のりじゃ。今夜は、この婆のあばら家に泊って行くがいい。見てのとおりの一人暮しじゃ、何の気兼ねもいらん。娘たちが使っていた部屋が空いておるから、自由に使うがいい。

何、この婆が、田舎住まいなのにもの知りじゃとな。ほっほっほ、実は、このあたりは、南の港町バレンシアに通じる近道があっての、旅の商人たちもこのあばら家へよく立ち寄るのじゃよ。エステリアの話を聞いたのも、つい先だってのことじゃ。

3日前、プロマロックから南へ向かう旅の商人が、ここに立ち寄っての。その中に、エステリアから来たという二人がおったのじゃ。一人は中年の医者、もう一人はちょうどあんたと同じぐらいの歳の若者じゃ。美しく澄んだ目で、燃えるような真っ赤な髪を持つ男前じゃったな。何でも、浜辺で救いを求める手紙を見つけ、セルセタを目指しているとかいっておったわ。

これ、娘さん、どこへ行きなさる。日が暮れると、危ないぞよ。

ああ、行ってしまった。やれやれ、若い娘はせっかちじゃな。じゃが、あの様子では、どうやらただならぬ事情があるようじゃ。これから、どんな話が待ち受けているのやら。





イース

■イース

PC-8801	¥7,800	S62.6.26
PC-9801	¥7,800	S62.8.28
X1-TURBO	¥7,800	S62.6.26
FM7/FM77/FM77AV	¥7,800	S62.10.8
PC エンジン・CD-ROM²	¥7,800	H1.12.21 I & II(ハドソン)
ファミコン	¥6,200	S63.8.26 (ビクター音産)

■イースII

PC-8801	¥7,800	S63.4.22
PC-9801	¥7,800	S63.6.24
X1-TURBO	¥7,800	S63.6.24
FM77AV	¥7,800	S63.7.8
MSX2	¥7,800	S63.7.15
PC エンジン・CD-ROM²	¥7,800	H1.12.21 I & II(ハドソン)
ファミコン	¥7,500	H2.5.25

■ワンダラーズ フロム イース

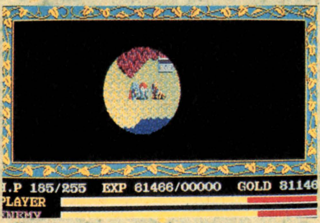
PC-8801	¥8,700	H1.7.21
PC-9801	¥8,700	H1.7.28
MSX2	¥8,700	H1.10.20
PC エンジン・CD-ROM²	¥7,200	H3.3.21(ハドソン)
スーパーファミコン	¥8,800	H3.6.21(トンキンハウス)
ファミコン	¥7,500	H3.9.27 (ビクター音産)
メガドライブ	¥8,700	H3.10.25(RIOT) 予定

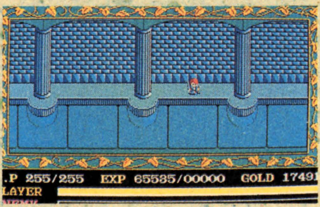
風になびく赤い髪、澄んだ瞳の奥に秘めた人一倍の好奇心を持つ少年。
彼の名はアドル＝クリスティン。
さまざまな出合い、そして別れ…
すべてが彼の冒険の記録である。

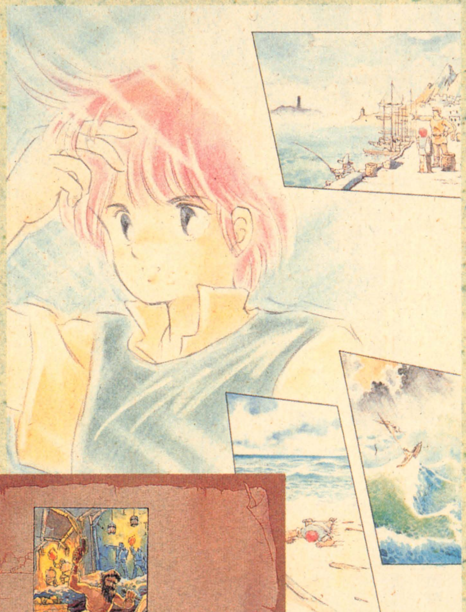
勇者は6冊のイースの書を手にダームの塔へむかう。















リリアとの出合い
廃虚で倒れていたアドルを介抱したリリアは重い病気にかかっていた。
彼女の病気を治す薬の素“セルセタの花”を求めて、アドルは廃坑の奥深くへ向う。

冒険者アドルの物語
イース

好奇心旺盛な少年アドルがたどり着いたエステリアの国。小さな事件を解決していくうち、そのひとつひとつが大きな事件へとつながり、物語はダイナミックな展開をみせる。6冊のイースの書を求めて主人公アドルの物語は進む。ゲームの傾向が、難易度ばかりが高まる傾向にあった当時のパソコンゲームの中で「ＲＰＧは優しさの時代」というコピーが示すように、すぐれたゲームバランスで誰にでも楽しめることを目指した作品である。フルカラー表示でありながら高速に動いてもチラツキのないグラフィック、単なるＢＧＭの域を越えたサウンドなどゲームプレーを盛り上げるための演出もさることながら、基本的な操作性の良さが好評だった。

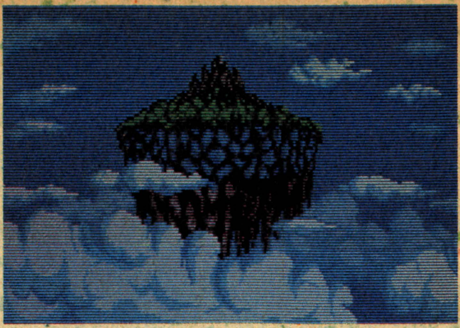


Ys
S62.6.26

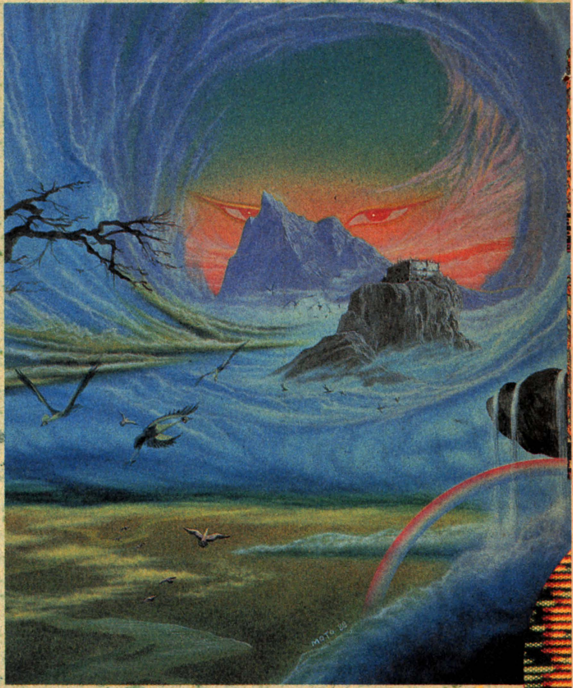
失われた古代王国の謎
イースII

ダームの塔での死闘を終えたアドルは、まばゆい光とともに天空に浮かんだ街へと運ばれる。失われた古代王国イースの中心地。必死の思いでたどり着いた神殿のなかで命懸けの死闘が再び繰り広げられる。イースの物語の完結編。広告コピ





ダルク＝ファクトを倒したアドルは天空に浮かぶ伝説の国イースへと辿りついた。

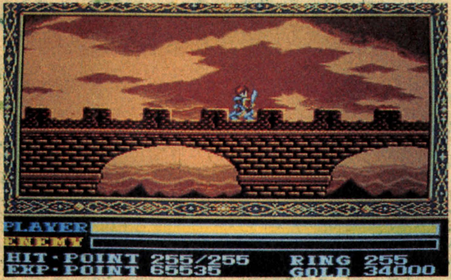


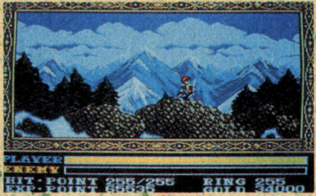
新たな冒険
フェルナガ地方の危機を救う。









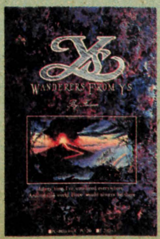




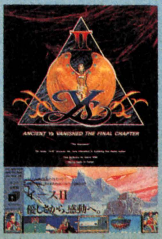


新たな冒険物語の始まり
ワンダラーズ フロム イース

前作の物語中で活躍したドギとともに旅を続ける主人公アドルは、ドギの故郷に異変が起こっているらしい情報からフェルナガ地方へと向かう。異変は、強大な敵の出現の予兆であった。この作品はイースシリーズではあるが、見た目のゲーム画面はかなりの変更が行われた。システムが前作までのトップビューからサイドビューへ変更。主人公の攻撃方法も、前作が敵キャラクターへの体あたりだったのに対し、この作品では装備した剣によって敵にダメージを与えるようになった。その攻撃パターンはキャラクターのアクションの状態により、跳びながら上突きや下突き、伏せて正面突きなど多彩な変化をみせ、よりアクション色の強くなったゲームとなっている。



Wanderers from Ys
H1.7.21



Ys II
S63.4.22

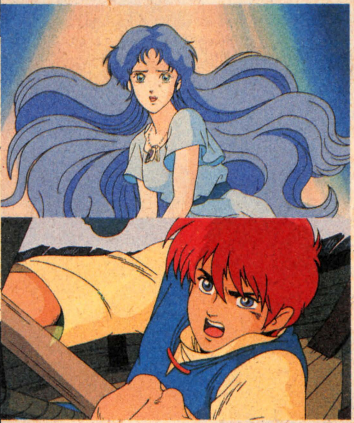
ーは「優しさから感動へ」。前作の持つ操作性の良さ、マップ構造やシナリオ面の充実、謎のままであった前作物語の全てが明かとなる。物語には新たなキャラクターも登場する。その物語のキャラクターたちが、すでにゲーム発売から、かなりの時間が経過しているにもかかわらず、いまだに根強いファン層に支持されているのも特徴。特に登場する女性キャラクターであるリリア、レア、フィーナに人気が集中しているようである。

OVA
イース

メディアを越える「作品の息吹」を伝える。ゲーム世界からの船出は、大海に漕ぎ出す冒険者のように、あらゆる媒体に揉まれながら「新しいモノ」を生み出していく。



かつて銀の採掘で栄えたエステリア。
その国も今では変わり果て、魔物の出没する呪われた国となっていた。海は嵐の結界で阻まれ、国交は断絶。エステリアは世界から孤立した。そんなある日、対岸の港町に、燃えるような赤い髪と、澄んだ瞳をもった少年が辿り着いた。
少年の名はアドル＝クリスティン。冒険に魅入られ、謎の国エステリアに渡るために、ここへ訪れたのだ。
港の親方ノートンの助けで嵐の結界に挑戦するアドル。
しかし、小舟はもろくも砕け散り、アドルは嵐の海に投げ出される。意識が戻ったのは、エステリアの城壁都市ミネアの中だった。自衛団の青年、スラフから占い師サラの存在を知らされたアドルは彼女を訪ねる。
サラはこの地がかつて「イース」と呼ばれた理想郷であったことを語った。



自らの意志でエステリアの謎に挑むことを決意したアドル＝クリスティン。
過去の災いから始まり、現在をも予見したイースの6冊の書が、今、アドルの手によって揃おうとしていた。
遂に迎えるダルク＝ファクトとの息詰まる対決！
神官の子孫でありながら、魔軍の将と成り果てた魔道師ファクトの真意とは？
イース最大の謎「黒い真珠」が姿をあらわすとき、全ての謎は新しい冒険への始まりにむけて解き明かされる。
ゲームが原作という異例の作品でありながら、各30分7巻という大作に構成されたのは前代未聞である。しかも、「イースI・II」で一体を成しているゲームストーリーの「I」の部分だけで堂々と勝負。もはや「OVA イース」は独立した作品として歩み出した。

メディア・ミックスの申し子
OVA「イース」の登場

ひと昔ならば、提携販売と呼ばれていた営業戦略が、今は名を変えてメディア・ミックスと呼ばれている。大手企業のほとんどは、その対応のために「メディア事業部」や「メディア・オフィス」といったセクションを持ち、「メディア」を冠とした提携活動の場を確保している。
商品はオリジナルキャラクターの知名度が高いほど媒体を変え、いくつかの企業を巻き込む。そんな時世の中で登場したのが「OVAイース」だ。
本来、原作ものとされる小説や漫画などとは異なり、オリジナルがゲームであることは、現在でも異質なことだ。とくにベースとなった「パソコンゲーム・イース」の場合、ゲームシステムの完成度に加え、主人公のアドルや、ヒロインのリリアといったキャラクターに人気が集まり、ゲームとしては極めて珍しい部分に支持層を得た。
それだけに、元来アニメーションの支持層と好まれる要素を共有するため、逆にアニメ化が困難な作品であるともいえた。
ゲームのアドル（主役）は、あくまでもプレイヤーを投影する存在で、それ自体では感情を持たない。だが、アニメーションの主役となると、そうもいかない。
叫び、嘆き、悩み、自分の倫理感と感情を持った存在でなければならないのだ。
性格設定を明確にすることは、場合によっては支持層の思い入れを外しかねない恐れもある。
オリジナルのメディアに踏み出す場合、このような設定変更に対するジレンマが常にスタッフに付きまとう。オリジナルから何を抽出し、何を広げていけばよいのか。
メディア・ミックスの申し子として生まれた「OVAイース」は、同時にメディアを越えることの難しさを教えてくれた作品でもあった。

イース
各巻カラー 30分
オリジナル・ビデオ・アニメーション
全7巻　各巻 4,500円
・パソコンゲーム「イース」をベースに作られた。
アニメーション制作
アーバンプロダクツ
東京キッズ
制作・発売
日本ファルコム
キングレコード株式会社
販売元
キングレコード

OVA イース

天空の神殿

アドル=クリスティンの冒険

クオリティーを模索する旅路は「生みの努力から、育ての努力」へと変化する。第2シリーズは走り出した道へのアンチテーゼを秘めていた。



ダルク=ファクトを倒し、 エステリアに平和を取り戻したアドルは、6冊のイースの書の力により、天空に翔ばされた。

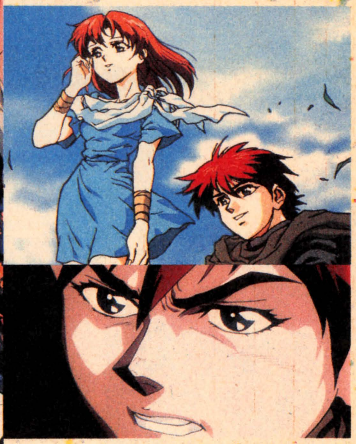
アドルが導かれたのは、 かつて神官たちが災いの源であるダームの力を隔離するために天空に引き離したプレシェス山の山頂だった。

人々はその地をイースと呼び、 ここ以外に世界は存在しないものだと思っていた。地上の世界を知らず、魔物を神と崇めて生活するイースの人々。

だが、 その中にも、この世界のあり方に疑問を抱く者たちがいた。魔物社会に反感を示すレジスタンスたちである。

独自の閉鎖社会に飛び込んだアドルは、倫理感のギャップに戸惑いながらも、自分に課せられた使命を追い求める。





ヒロイン、リリアとの運命的な出会い。

魔法の存在する意義。そして正常な秩序の回復とは、果たして何か――?

前作7巻のシリーズに続き、全4巻で構成される第2シリーズ「イース天空の神殿アドル=クリスティンの冒険」は、パソコンゲーム「イースII」をベースに「ゲーム以上に深く、ゲーム以上に感動を」を、合い言葉に制作された。だが、模索すればするほどベースになった「イースII」から変化していく世界観。作品を育てることはゲームユーザーの思い入れから離れていく危険性も秘めていた。作品をどう育てればよいのか? 当時ゲームのキャッチコピーとなった「優しさから感動へ――」を越える感動に育てる。たびかさなる企画会議の甲斐があり、スタッフ自らが命題として掲げた挑戦は、単に異種原作ものとしての味付けに止まらず、独立した作品として評価を得るまでになった。

愛猫家監督の語るカタルシスにきびしいプロの視点を垣間見る

渡部監督の声は男らしい。髭を生やしているのだが、少しも暑苦しさがなく、精悍で穏やかで、好感が持てる。

自宅では大変な愛猫家らしく、何匹も猫を買っているとのことで、家の障子はボロボロなのだそうだ。

「あ、あのですねえ……」

インタビューに答える時、決まって監督はこのフレーズから入る。

いくぶん力なく、話す内容を用意していない風をよそおい、よそよそしく他人ごとのように語り始めるのだ。

不慣れなインタビュアーなら、ここからどうやって話を聞き出そうか思案するところだが、実はこの渡部監督、作品を語らせれば、とどまるところを知らないほど熱っぽい監督なのだ。

「こまったなあ……」

と、言いながら、ゆっくりと渋い声で語り始める。

「ヒーローは一度落としめて、そこから民衆の支持を得て、真の英雄に成り得るのだと思います。そこに作品の作品たるカタルシスが存在する訳です」

などと、聞いているとスゴイ言葉がポンポンと飛び出してくる。監督の才能からすると、当たり前のことなのだが、それがまた、すべて的を得ている。

渡部監督の話を聞いていると、常に作品のことを考え、推考を重ねている者だけの持つ、鋭いプロの視点がそこに存在する。

ゲームからアニメーションへとメディアを変換したイースは、渡部監督を始めとする新しいスタッフに育まれ、より深く壮大な物語へと成長を遂げた。

イース 天空の神殿
アドル=クリスティンの冒険

各巻カラー 30 分
オリジナル・ビデオ・アニメーション
全4巻　各巻5,800円
・パソコンゲーム「イースII」をベースに作られた。
アニメーション制作
　東京キッズ
制作・発売
　日本ファルコム株式会社
　キングレコード株式会社
　角川メディア・オフィス
販売元
　角川書店・キングレコード

Falcom CHARACTERS ①

イース・シリーズ

リリア



ゲーム至上もっとも有名なキャラクター

1988年に登場以来、ゲーム雑誌の人気投票では常にトップの実績を誇る。メディアを問わないその人気は、15歳を中心に驚くべき認知度を持っている。また、ゲームキャラクターとしては初めて一般応募による「ミス・リリア・コンテスト」を実施。グランプリの杉本理恵は、キングレコードよりデビュー、現在TV、映画「7人のおたく」など多方面で活躍中。そのほかスーパーファミコン最新作イースⅣにも、もちろん登場。オリジナルアニメ・ビデオ、コミック、小説化、グッズやガレージキットなどのマルチメディア展開によるヒットでますます幅広いファン層の獲得を実現している。

代表作品一覧

ゲーム 任天堂、セガ他
- イースシリーズ（PC98他）
- イース　〃　（PCエンジン・CD-ROM²）
- イース　〃　（スーパーファミコン）
- イース　〃　（メガドライブ・CD-ROM）など

書　籍 角川書店、双葉社他
- コミック・イースシリーズ（羽衣翔）
- 小説イース　　など

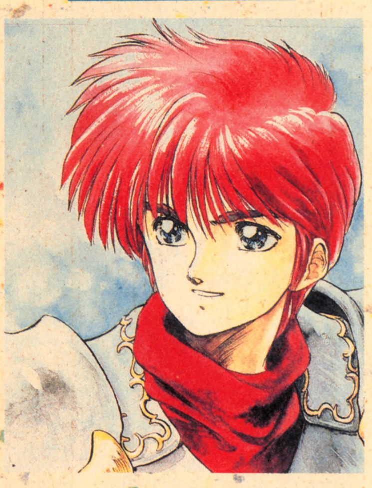
OVA 角川書店・キングレコード他
- OVAイース（全7巻）
- OVAイース・天空の神殿（全4巻）など

CD キングレコード他
- リリア（杉本理恵）
- リリア－フロム・イース－（三石琴乃）
- 交響曲イース（羽田健太郎）など

Falcom® CHARACTERS ②

イース・シリーズ

アドル

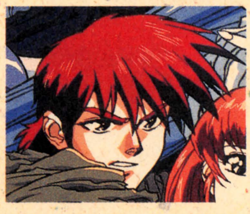


レア



フィーナ

















超人気シリーズ「イース」の主役たち

リリア同様いくつもの関連商品に登場し、その人気は時とともにより深く広いものとなり、それぞれのファン・クラブが形成されるほど。特にアドルはシリーズの主人公でもあり、業界では男性はもちろん女性（10歳ー20歳）にも圧倒的な支持を得ている。イース・シリーズは今後もスーパーファミコン、ＰＣエンジン、メガドライブ等のCD-ROMへの展開で、もっとも注目されている作品であるばかりか、ＣＤ、書籍など多角的なマルチメディア戦略の基本ソフトとして日本のみならず海外へもすでにその展開を着手している。

ファルコム・キャラクターの版権に関するお問い合せ

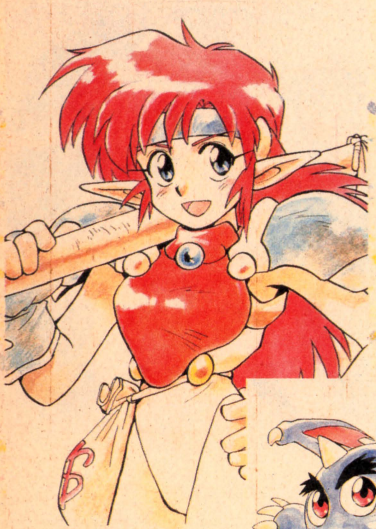
日本ファルコム株式会社　企画制作室　担当／山崎
〒190 東京都立川市曙町1-14-13 立川MKビル　TEL 0425(27)0555 FAX 0425(28)2714

Falcom CHARACTERS ③

ぽっぷるメイル

メイル

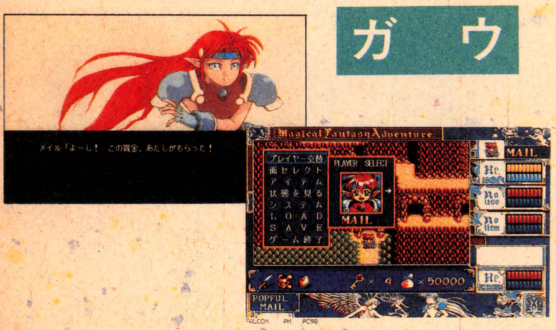
タット







ガウ





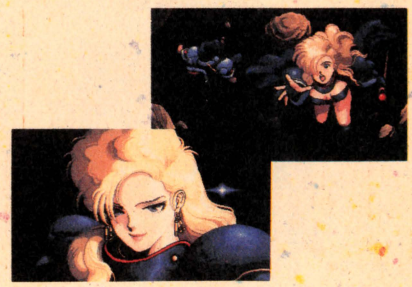


ブランディッシュ

ドーラ＝ドロン







ブランディッシュ2
H5.3.12 発売

爆発的ヒットへの予感

「ぽっぷるメイル」は、現在のファルコム・ゲームのタイトルでユーザーから家庭用ゲーム機移植希望 No. 1 のタイトル。そのコミカルで元気の良い展開しやすい特徴あるキャラクターは、アニメビデオ化や雑誌でのコミック連載などの予定が早くも目白ろ押し。パイロット・ショップによるオリジナル・グッズの評判もよく、すぐ売切れという状況だ。また、ぐっと大人っぽい雰囲気を持つ「ブランディッシュ」のキャラクター、ドーラはセガなどから CD-ROM、他の話も決まり「ぽっぷるメイル」同様その人気はいっきに全国区に踊り出るに違いない。

ファルコム・キャラクターの版権に関するお問い合せ
日本ファルコム株式会社　企画制作室　担当／山崎
〒190 東京都立川市曙町 1-14-13 立川 MK ビル　TEL 0425(27)0555 FAX 0425(28)2714



「はい」の人も、まあ、読んで見てください。

これは、新卒・大卒・未経験者を歓迎している日本ファルコムの、まじめな求人広告です。

●「ゲームクリエイター」、時代を代表する花形として脚光を浴びている職業です。ただ、華やかな面だけではありません。過酷な長時間労働など影の部分も、残念ながら一面では事実です。これと、上の画面で語られているようなことが、ゲーム業界を言い現す風潮として半ば定着してしまっています。そして、大量の求人。溢れる情報の中で、入る会社を選ぶのは、容易なことではありません。

●ここで、迷っている人に、ひとつ質問をさせてください。「ゲーム作りは、いつまで続けるべき仕事だと思いますか?」ファルコムなりの考えはあります。それを御教えする前に、なぜ上のような風潮があるのかについて、お話ししましょう。

●「ゲームは20代前半までの若い人間でなければ作れない」、こんな話を聞いたことがありますか。業界には、よくこう公言している人がいます。でも、考えてみてください。映画でも小説でも、クリエイターが円熟したいい味をだせるのはむしろ30代からです。なぜ、ゲームだけが違うと、彼らは言うのでしょうか。実はこういうことなのです。

●業界には、徹夜の連続などを強いる会社がまだあります。そういう過酷な環境で働き続けていれば、いつか体を壊してしまいます。つまり、単に体力的な問題として、20代前半まででないと勤まらないのです。たとえ勤め始めた頃はよくても、だんだん着いていけなくなり、結局辞めるしかありません。そして、不自然な生活に染まると、次の就職先もそういった所を選ぶしかありません。「腕一本で渡り歩く」といえば聞こえはいいのですが、実態はこれです。

●いろいろな考え方の会社があります。「とにかく採用し、修羅場をくぐらせ、残った者だけを厚遇する」「極端に甘い勤務体制を用意し、それに溺れて自滅していく者から切捨てていく」そういう方針の会社もあります。また、採用自体にも、それぞれの考え方が反映されています。例えば、新卒お断りで求人をしている会社もあります。新卒は、即戦力にはなりませんから、2年で辞めて貰うつもりの求人なら、この見習期間は致命的です。大卒お断りの会社もあります。25歳で使い捨てるつもりなら、確かに大卒は採用しにくいでしょう。他、仕事の進め方も、会社によって様々です。社員を工場の機械のように扱う会社もあります。決められた絵を描くだけ、仕様蓄を守ってフログラムを書くだけ、自分がどんなゲームのどの部分をやっているのかも解らない状態。能率はいいでしょう。しかし仕事のやりがいはどうでしょうか。

●そろそろ、ファルコムの考え方を御教えしてもいいでしょう。ファルコムは、ゲームクリエイターは、一生の仕事にする価値がある職業だと、考えています だから、そういうつもりの人だけをお迎えしますし、会社の仕組もそのようにしています。勤務時間は9時から5時半、残業は本人の自主的な判断に委ねられていて、徹夜や泊り込みでの勤務は一切ありません。また、完全週休二日制も導入しています。「まるで普通の会社員みたい」と思う人もいるでしょう。しかし、それが重要なことなのです。不規則な生活の中で作られた作品より、落ち着いた環境でじっくりと取り組んだ作品の方がはるかにクオリティが高いということを、ファルコムは知っているのです。

●また、長く続けるためには、やりがいという面も重要です。ファルコムでは、フロジェクトチーム制を採用し、最初の企画段階から、現場スタッフによって進めて行くという制作スタイルをとっています。企画会議では、職種の枠はありません。誰もが自由に自分の意見をぶつけ、みんなで一つの形にまとめて行くのです。

●そして、ファルコムは高卒から大卒まで、実務経験のない新卒の方を歓迎しています。「ゲーム作りは一生の仕事である」と考えているファルコムにとって、新人の年令や実務経験といった部分は大した問題ではないのです。給与面でもふさわしい額を用意しています。業界最高とは言えませんが、それでも世間の水準から見れば決して悪くない額です。なお、上の画面は、コンシューマ参入第1弾として制作進行中の「風の伝説ザナドゥ」ですが、これを作っているのも、多くが新卒2年目程度の若い社員なのです。

●さて、上の選択で「はい」を選んだ人、まだお考えは同じですか?

違う答えが出て来たその時は、どうかファルコムのことを思い出してください。

■募集職種■	①：プログラマ ②：グラフィック、シナリオ、音楽 ③：総合職(広報・営業、経理、総務など)
■募集区分■	平成5年3月新卒者および中途採用
■応募資格■	①②高卒以上 ③新卒の場合は専門学校卒以上、学部学科専攻等は不問、30歳位まで。
■給　　与■	当社規定により経歴・能力を考慮して優遇 (平成4年大卒初任給185,000円：総合職)
■待　　遇■	昇給年1回、賞与年2回、超過勤務手当実績分全額支給、交通費全額支給、各種社会保険完備、独身寮、定期健康診断、TSK保養所など全国各地の厚生施設の利用
■休日休暇■	完全週休2日制、祝日、年末年始(6日間)、夏期休暇(8日間)、有給休暇、慶弔休暇 ●年間休日休暇125日以上
■勤 務 先■	東京都立川市(JR立川駅徒歩5分)
■応募方法■	葉書またはお電話でお問い合わせください。詳しい要項をお送りします。
■連 絡 先■	〒190 東京都立川市曙町1-14-13 立川MKビル BOX-B12 日本ファルコム株式会社 0425-27-0555(代表) 担当：山田、藤井

Falcom®

ゲーム・ミュージックの宝庫 キング GAM シリーズ 発売元●キングレコード株式会社

大人気の「英雄伝説II」が
いきなり"パーフェクト・コレクション"で登場!!



1曲で2度オイシイ究極のカップリング!

1.21 Release

Disc 1◆オリジナル・サウンドトラック・バージョン

1 オープニング
2 平和
3 スライムいじめ
4 船
5 城
6 ビックリ
7 フィールド
8 戦闘
9 ゲームオーバー
10 地底の城
11 セリオスの出発
12 町
13 ストッパー
14 洞窟内
15 地底 洞窟
16 地底 町
17 皇帝の怒り
18 ゲイル1世
19 グロストス城
20 バーバラ
21 レジスタンス狩り
22 地底 廃墟になった町
23 会議
24 出撃
25 突入
26 戦士の笛
27 玉座の間～皇帝との戦闘
28 エンディング
29 ユーティリティ

CD 2枚組 KICA-1117～8 ¥4,200(税込)

Disc 2◆スペシャル・アレンジ・バージョン

1 オープニング
2 平和
3 スライムいじめ
4 船
5 城
6 ビックリ
7 フィールド
8 戦闘
9 ゲームオーバー
10 地底の城
11 セリオスの出発
12 町
13 ストッパー
14 洞窟内
15 地底 洞窟
16 地底 町
17 皇帝の怒り
18 ゲイル1世
19 グロストス城
20 バーバラ
21 レジスタンス狩り
22 地底 廃墟になった町
23 会議
24 出撃
25 突入
26 戦士の笛
27 玉座の間～皇帝との戦闘
28 エンディング
29 ユーティリティ

●アレンジ
Disc 2 : J.D.K. ELECTRIC ORCHESTRA(1、28) J.D.K. BAND(7、8、11、25)
※以外のアレンジは全てFalcom Sound Team J.D.K.

Falcom

プレゼント

ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
「PC-98版、88版」「FM-TOWNS版」
「PC-エンジンSUPER CD-ROM²版」
のソフトを合計200名様にプレゼント!!
(詳しくは、CD内のブックレットをご覧下さい。)

マル勝PCエンジン 3月号付録①

■発行人 井川 浩 ■編集人 野村静男 ■編集長 小泉俊昭 ■発行所 角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2－12－3

1993年3月1日発行(毎月1回1日発行)第5巻 第4号 通巻54号